AETERNUM CODEX · VOLUME I · AETERNA

ROMA 10,000 A.D.

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

AETERNA · FIDES · HONOR · IMPERIUM

R. FERREIRA

AETERNUM CODEX · VOLUME I

SPQR

AETERNA

ROMA 10,000 A.D.

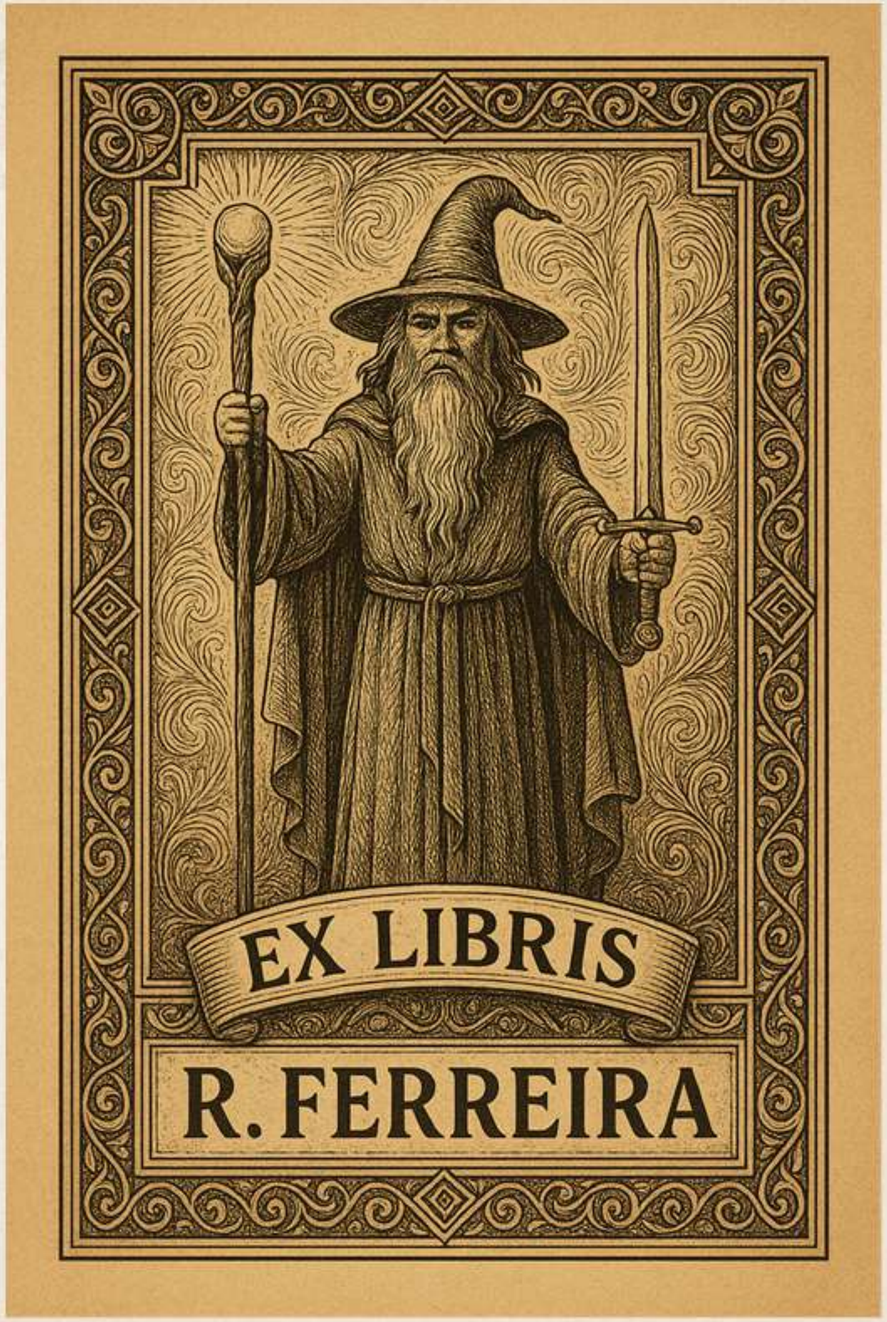
MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

1ª EDIÇÃO

Este Archivum é uma compilação oficial dos registros,
crônicas e conhecimentos preservados pelo Império
Romano ao longo de dez milênios de história.
Sua distribuição é restrita e autorizada apenas
sob licença do Senado e do Alto Comando.

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM · SPQR · ANNO DOMINI 10000

DISCIPLINA • FIDES • HONOR • IMPERIUM


EX LIBRIS
R. FERREIRA

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM
SPQR
ANNO DOMINI 10000

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

TABULARIUM SUPREMUM IMPERII ROMANI

ANNO DOMINI 10.000

Durante dez milênios, Roma não apenas sobreviveu —
expandiu-se além da Terra, além da História, além dos próprios deuses.

Este compêndio reûne os registros oficiais do Império Roma Aeterna:
seus mundos conquistados, suas legiões estelares, suas casas nobres,
seus conflitos cósmicos e os eventos que moldaram a nova ordem da galáxia.

Não é um livro de lendas.

É um arquivo.

Aqui repousa a memória do Império.

I — DE ORIGINE IMPERII

REGISTRO OFICIAL — NÍVEL PÚBLICO IMPERIAL

(SOBRE A ORIGEM DO IMPÉRIO)

Roma não foi interrompida.
Não foi dissolvida.
Não foi substituída.

Desde sua fundação às margens do Tibre, sua estrutura evoluiu — mas jamais foi extinguida.

O que outros chamaram de "queda" foi, na verdade, transformação administrativa.

O Império adaptou-se.
Reestruturou-se.
Reorganizou províncias.
Absorveu povos.
Reformou instituições.

A águia jamais deixou de voar.
A autoridade imperial não foi apagada — foi redistribuída, consolidada e modernizada ao longo dos séculos.

Enquanto reinos surgiam e colapsavam, Roma permanecia.
Nem sempre centralizada.
Mas sempre existente.

A transição entre eras não representou ruptura.
Representou expansão técnica.

Roma atravessou:

- A era medieval
- A era marítima
- A era industrial
- A era elétrica
- A era digital

Não como espectadora.
Mas como arquiteta.

Reformas imperiais permitiram:

- Industrialização sob controle estatal
- Centralização de infraestrutura
- Expansão ferroviária e naval
- Desenvolvimento científico patrocinado pelo Senado
- Integração militar-tecnológica contínua

A Revolução Industrial não fragmentou Roma.
Fortaleceu-a.
As fábricas tornaram-se arsenais imperiais.
As universidades tornaram-se centros estratégicos.
A engenharia tornou-se instrumento de domínio.

Quando outras potências disputavam hegemonia,
Roma já operava sob lógica imperial global.

II— DE TERRA AD ASTRA

(DA TERRA ÀS ESTRELAS)

A expansão espacial não foi corrida.
Foi política de Estado.

O programa aeroespacial imperial iniciou-se sob supervisão direta do Senado e das Legiões.
Satélites tornaram-se fortalezas orbitais.
Estações espaciais tornaram-se províncias suspensas.
Bases lunares tornaram-se centros industriais.
A colonização de Marte não foi aventura.
Foi anexação.

Cada novo mundo recebeu:

- Administração provincial
- Governador imperial
- Presença legionária
- Infraestrutura padronizada

Quando a propulsão interestelar foi dominada, Roma não hesitou.
Aplicou ao cosmos o mesmo princípio aplicado à península itálica milênios antes:

EXPANDIR.
ORGANIZAR.
ROMANIZAR.

III — ROMA AETERNA — ANNO DOMINI 10.000

Dez milênios após sua fundação, Roma não é apenas uma potência.
É o eixo civilizacional da galáxia conhecida.

Seu sistema político foi atualizado, mas nunca abandonado.
O SENADO AINDA DELIBERA.
O IMPERADOR AINDA GOVERNA.
AS LEGIÕES AINDA MARCHAM.

A diferença é o palco.
Antes, continentes.
Depois, oceanos.
Agora, sistemas estelares.

Roma não sobreviveu à História.
Roma conduziu a História.

O conceito de "queda" pertence a civilizações frágeis.
ROMA É CONTINUIDADE.
ROMA É ADAPTAÇÃO.
ROMA É ORDEM PERMANENTE.

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM
CHRONOLOGIA IMPERIAL OFICIAL

Annales Imperii — Versão Pública Consolidada

Anno Domini 10.018

I — Fundatio et Consolidatio

753 A.C. — Fundação de Roma às margens do Tibre. Estabelecimento da Monarquia Romana.

509 A.C. — Proclamação da República Romana. Institucionalização do Senado como órgão central deliberativo.

27 A.C. — Instituição formal do Império Romano. Consolidação do título de Imperator como autoridade suprema.

II — Era da Continuidade

Séculos I – V

Expansão continental e integração progressiva de povos europeus, africanos e asiáticos sob administração imperial.
Resistência das Invasões Bárbaras e reunificação de domínios aos territórios imperiais.

Séculos VI – XII

Campanha militar de Flavius Belisarius contra Justiniano I unificando os Impérios Romanos Ocidentais e Orientais.
Reformas administrativas estruturais.
Descentralização controlada de províncias.
Fortalecimento da autoridade senatorial.

Séculos XIII – XV

Expansão marítima sob comando imperial.
Integração transoceânica de territórios.

III — Era Industrial Imperial

Séculos XVIII – XIX

- Industrialização sob controle estatal.
- Modernização das Legiões.
- Criação das primeiras Legiões Mecanizadas.
- Integração ferroviária continental imperial.
- Centralização econômica.

Roma torna-se potência industrial unificada enquanto outros Estados fragmentam-se.

IV — Era Tecnológica e Global

Século XX

- Consolidação imperial planetária.
- Unificação administrativa global.
- Criação do Conselho Estratégico Tecnológico.
- Desenvolvimento nuclear sob supervisão senatorial.
- Primeiras plataformas orbitais experimentais.

Século XXI

- Colonização lunar oficial.
- Bases permanentes em Marte.
- Fundação da Primeira Legião Orbital.
- Início do Programa de Propulsão Interestelar.

V — De Terra ad Astra

Séculos XXII – XXV

- Primeiras colônias extrasolares.
- Formalização das Províncias Estelares.
- Criação das Legiões Astra.
- Padronização arquitetônica imperial interestelar.

Séculos XXVI – XL

- Consolidação de múltiplos sistemas sob domínio romano.
- Integração de espécies não humanas.
- Primeiros conflitos cósmicos organizados.
- Fundação oficial de Nova Roma como capital interplanetária.

VI — Era da Estabilidade Galáctica

Séculos XLI – XCIX

- Expansão contínua.
- Estabilidade administrativa.
- Desenvolvimento de IA estratégica imperial.
- Formalização do conceito "Imperium Sine Fine".

Roma atinge seu ápice territorial conhecido.

VII — Anno Domini 10.000 A Queda do Imperador

Ano 10.000 A.D.

Evento registrado como:
Cessatio Imperatoris

O Imperador reinante cai sob circunstâncias classificadas.

O evento gera:

- Instabilidade política.
- Tensões senatoriais.
- Movimentações nas províncias fronteiriças.
- Crescimento de focos de rebelião.
- Fragilidade estratégica temporária.
- O trono permanece sem sucessão consolidada.

VIII — Missão de Defesa de Vastara

Ano 10.006 A.D.

Seis anos após a queda do Imperador.
Missão oficialmente designada:
Defensio Vastarae

Objetivos:

- Conter ameaça regional.
- Proteger interesses imperiais.
- Restabelecer autoridade em mundo fronteiriço.
- Neutralizar forças insurgentes.
- Este evento torna-se marco decisivo na reorganização militar do Império.

IX — Novo Império

Ano 10.018 A.D.

Dezoito anos após a Queda do Imperador.
Evento registrado como:
Renovatio Imperii

Consagração de Lucius Cassian como Novo Imperador de Roma Aeterna.

Consequências imediatas:

- Reestruturação das Legiões Astra.
- Reforma do Senado.
- Consolidação da autoridade imperial.
- Inicio da Era do Novo Império.

STATUS ATUAL
Ano corrente: 10.018 A.D.
Roma permanece.
O Império foi testado.
Mas não quebrado.

Magnum Archivum Romanum Armamentum et Insignia Imperialia

(Armas e Insígnias Imperiais)

I — Evolução da Gladius

I — Gladius Antiqua (Roma Clássica)

- Aço temperado.
- Lâmina curta para combate fechado.
- Uso coordenado com escudo.
- Símbolo da disciplina legionária.

Princípio: eficiência sobre espetáculo.

II — Gladius Industrialis (Era Mecânica)

- Ligas metálicas reforçadas.
- Balanceamento otimizado.
- Extremidades da lâmina campo de lúmen concentrado.
- Produção padronizada em arsenais imperiais por toda galáxia.

III — Gladius Energetica (Roma Aeterna)

- Núcleo de condução energética.
- Campo de lúmen concentrado completo.
- Capaz de perfurar blindagem orbital leve.

Mantém:

- Formato clássico.
- Empunhadura tradicional.
- Guarda ornamental romana.

Roma não muda a silhueta. Ela transforma o interior.

II – Evolução dos Escudos

I – Scutum Clássico

- Madeira reforçada.
- Formação Testudo.
- Umbo central metálico.
- Revestimento em couro.

II – Scutum Balisticum

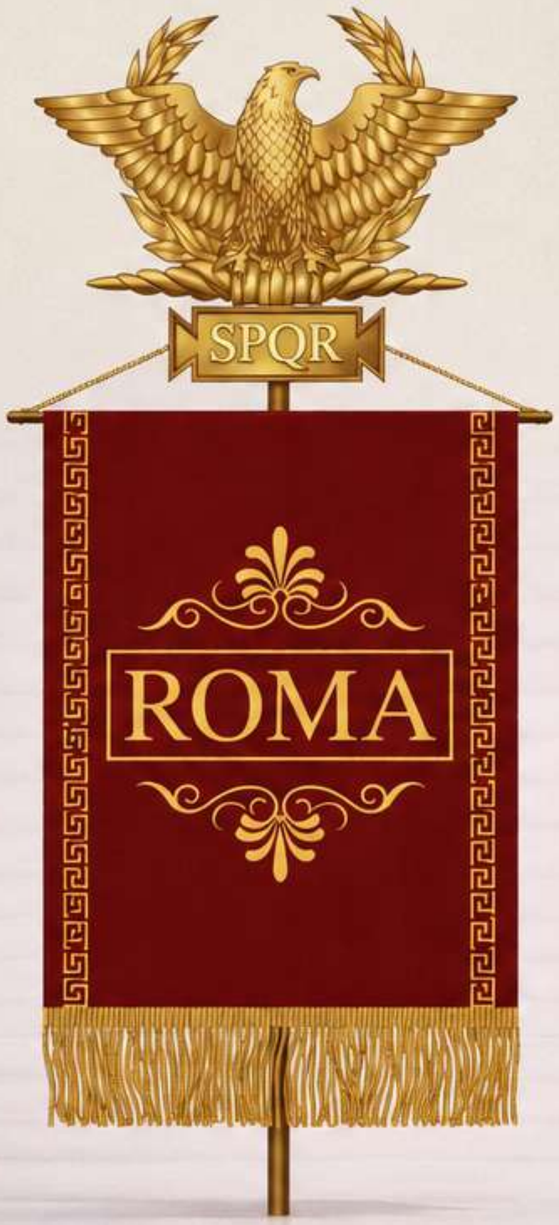
- Estrutura Modular.
- Resistência a projéteis.
- Placas metálicas industriais.
- Campo energético de Lúmen instável.

III – Scutum Aeternum

- Formato em Disco.
- Projeção de escudo energético.
- Disco gerador de campo defensivo.
- Integração com HUD da armadura.
- Campo energético de Lúmen estáve.
- Capacidade de formar muralhas energéticas coletivas.

A formação testudo ainda existe. Agora é feita de luz.

III – Evolução das flâmulas



I – Signum Antiquum

- Águia dourada.
- SPQR ou ROMA.
- Tecido vermelho imperial.

II – Vexillum Astra

- Insígnias dinâmicas.
- Capacidade de emitir sinais táticos.
- Flâmulas com projeção holográfica.
- Identificação de Legião via assinatura energética.

Mesmo em combate orbital… A águia permanece.

IV – Evolução das armaduras

I – Lorica Segmentata

Era Clássica

Período: Roma Antiqua
Função: Combate terrestre organizado

Características:

- Placas metálicas segmentadas.
- Estrutura modular.
- Equilíbrio entre mobilidade e proteção.
- Capacete com crista distintiva.
- Uso coordenado com *scutum*.

Princípio estrutural:

DISCIPLINA COLETIVA ACIMA DA FORÇA INDIVIDUAL.

II – Lorica Medievalis

Era Imperial Medieval

Período: Continuidade Medieval Imperial
Função: Combate corpo a corpo pesado e defesa fortificada

Características:

- Placas integrais reforçadas.
- Elmo com simbologia romana.
- Cota de malha interna.
- Escudos metálicos estruturais.
- Espadas longas inspiradas na *gladius* expandida.

Aqui Roma adapta-se à guerra feudal sem abandonar identidade. A águia permanece.
O vermelho imperial permenece.
A organização legionária permanece.

Princípio estrutural:

ADAPTAÇÃO SEM RUPTURA CULTURAL.

III – Lorica Astra – Prototypum

Era Pré-Estelar

Período: Transição Industrial-Estelar
Função: Combate mecanizado e orbital inicial

Características:

- Estrutura semi-exoesquelética.
- Placas metálicas reforçadas com ligas avançadas.
- Núcleos de Lúmen parcialmente expostos.
- Cabos energéticos visíveis.
- Primeiras interfaces neurais experimentais.
- Instabilidade energética ocasional.

Os Núcleos de Lúmen eram a primeira tentativa de integrar energia concentrada diretamente ao corpo do legionário.

Problemas recorrentes:

- Sobrecarga térmica.
- Vazamento energético.
- Limitação de autonomia.

Princípio estrutural:

O FUTURO TESTANDO SEUS LIMITES.

IV – Lorica Astra

Era Estelar Consolidada

Período: Roma Aeterna
Função: Combate interplanetário e orbital

Características:

- Exoesqueleto integral reforçado.
- Núcleo de Lúmen encapsulado.
- Interface neural estável.
- Reforço muscular amplificado.
- Sistema vital autônomo.
- HUD tático integrado.
- Camadas de blindagem reativas.

Visualmente:

- Vermelho imperial preservado.
- Insígnias douradas.
- Crista reinterpretada em material reforçado.
- Linhas clássicas mantidas.
- Silhueta ainda reconhecível como legionária.

Princípio estrutural:

FORMA ANCESTRAL. PODER ESTELAR.

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

CAPUT IMPERII

(A Capital do Império)

I — ROMA ANTIQUA

Caput Mundi

Roma Antiga era monumental para seu tempo.
Sua força vinha de três pilares:

Arquitetura

- Fóruns abertos.
- Templos de mármore.
- O Coliseu como símbolo de poder.
- O Senado como centro deliberativo.

Estrutura Política

- Senado como órgão central.
- Imperador como autoridade suprema.
- Governadores provinciais.

Poder Militar

- Legiões terrestres.
- Conquista territorial.
- Expansão continental.

> Roma Antiga era física. Territorial. Geográfica.
> Era o centro do mundo conhecido.

II — NOVA ROMA

CAPUT STELLAE

Roma Aeterna não substituiu Roma.
Ela a ampliou.

ARQUITETURA

- Domos colossais.
- Fóruns multiestruturais.
- Plataformas orbitais conectadas.
- Aquedutos energéticos.
- Monumentos visíveis do espaço.

O mármore permanece.
Mas agora é reforçado por ligas estelares.

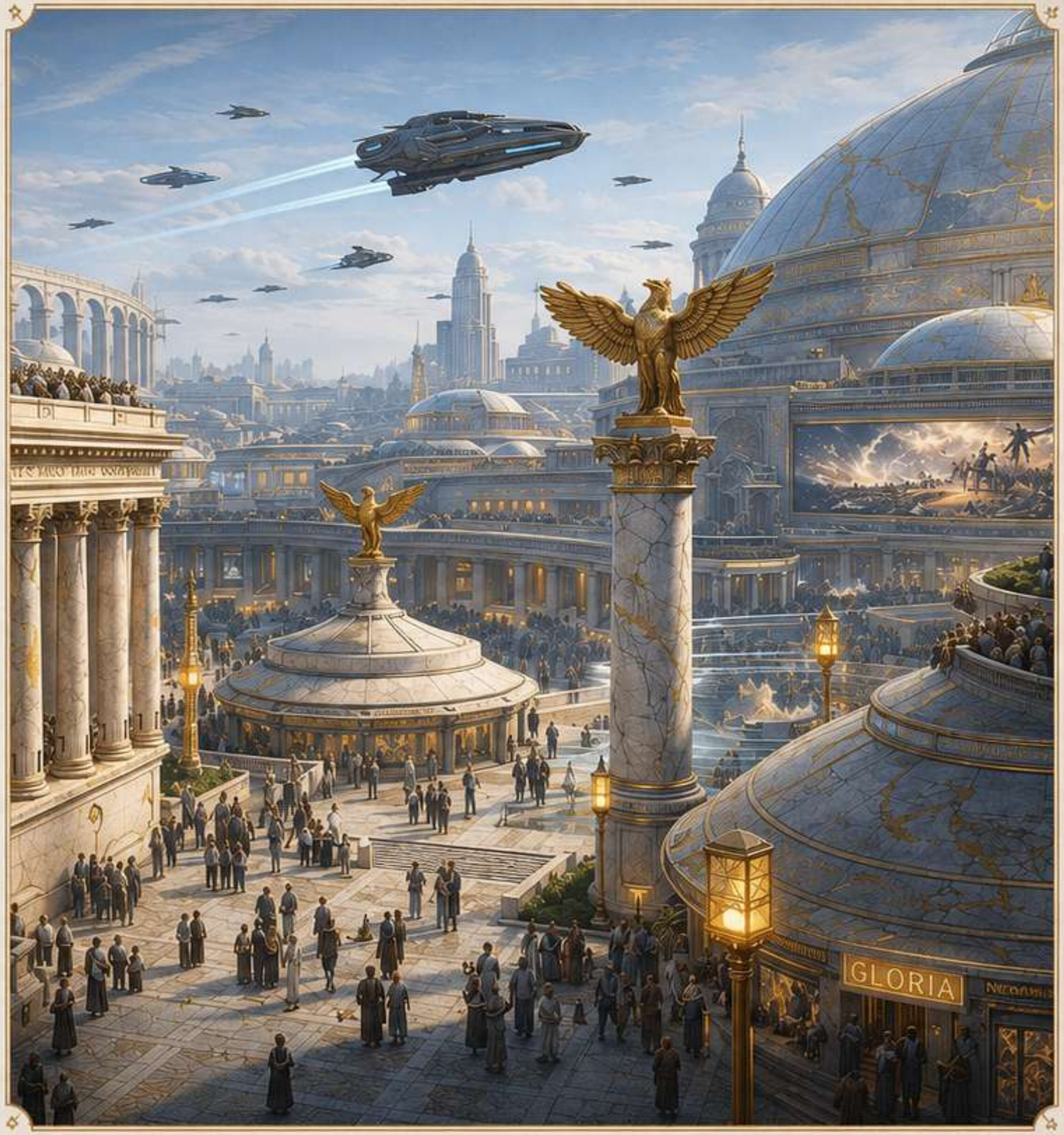
ESTRUTURA POLÍTICA

- Senado Interplanetário.
- Representantes de múltiplos sistemas.
- Conselho Estratégico Militar.
- IA administrativa supervisionada por humanos.
- Imperador como autoridade galáctica.

PODER MILITAR

- Legiões Astra.
- Frotas orbitais.
- Defesa planetária automatizada.
- Escudos atmosféricos.

Roma não governa mais continentes. Governa órbitas.



MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

LIBER PRIMUS — ROMA 10.000 A.D.

ORBES COGNITI

(Planetas Conhecidos e Suas Características)

I.I — ROMA AETERNA

Classificação:

Mundo Capital Imperial —
Planeta-Núcleo Civilizacional

Sistema Estelar:

Sol Invictus (Sistema Solar)

Status Político:

Capital Absoluta do Império
de Roma Aeterna

População Dominante:

Humanos Romanizados
(Cidadãos Imperiais)

Importância Estratégica:

Centro político, militar, religioso
e simbólico do Império Galáctico.

Descrição geral

Roma Aeterna é o planeta de origem da expansão imperial e o eixo gravitacional de toda a ordem romana.

Totalmente urbanizado em escala continental, mantém a herança arquitetônica clássica reinterpretada com tecnologia estelar avançada. Cúpulas de mármore sintético, colunas monumentais e águias douradas coexistem com docas orbitais, escudos atmosféricos e sistemas de dobra espacial.

O planeta é protegido por um Anel Orbital Imperial, estrutura contínua que funciona como:

- Estação militar
- Centro alfandegário
- Plataforma de defesa
- Porto espacial primário

Roma Aeterna não é apenas capital política.
É símbolo vivo da continuidade milenar do Império.

Geografia e Biomas

Roma Aeterna sofreu intensa terraformação ao longo dos milênios.

Características:

- Clima controlado por satélites atmosféricos
- Oceanos preservados artificialmente
- Cadeias montanhosas mantidas como patrimônio histórico
- Regiões agrícolas automatizadas fora do núcleo urbano
- Megalópoles interligadas por vias suspensas e corredores magnéticos

A maior concentração urbana está na região central histórica —
onde se ergue a Cidade Imperial.

I.II – Centros Urbanos e Estruturas Relevantes

Espaço-Porto Imperial

Estrutura orbital e atmosférica de grande escala.

Função:

- Controle de entrada e saída interplanetária. Doca de frotas legionárias

É o primeiro contato visual de qualquer visitante com o poder romano.

Centro da Cidade de Roma Aeterna

Coração administrativo e simbólico do Império.
Praças monumentais, cúpulas douradas e avenidas cerimoniais.
Local dos desfiles militares e proclamações oficiais.

Cidade Baixa

Região menos privilegiada, mas vibrante.

Comércio, trabalhadores, ex-soldados e dissidentes vivem ali.

Bar Cortes de Lúmen

Estabelecimento noturno na Cidade Baixa.
Frequentado por:

- Legionários fora de serviço
- Informantes
- Mercadores
- Cortesãs

Senado Imperial

Edifício circular monumental com abóbada holográfica representando o mapa estelar do Império.

Funções:

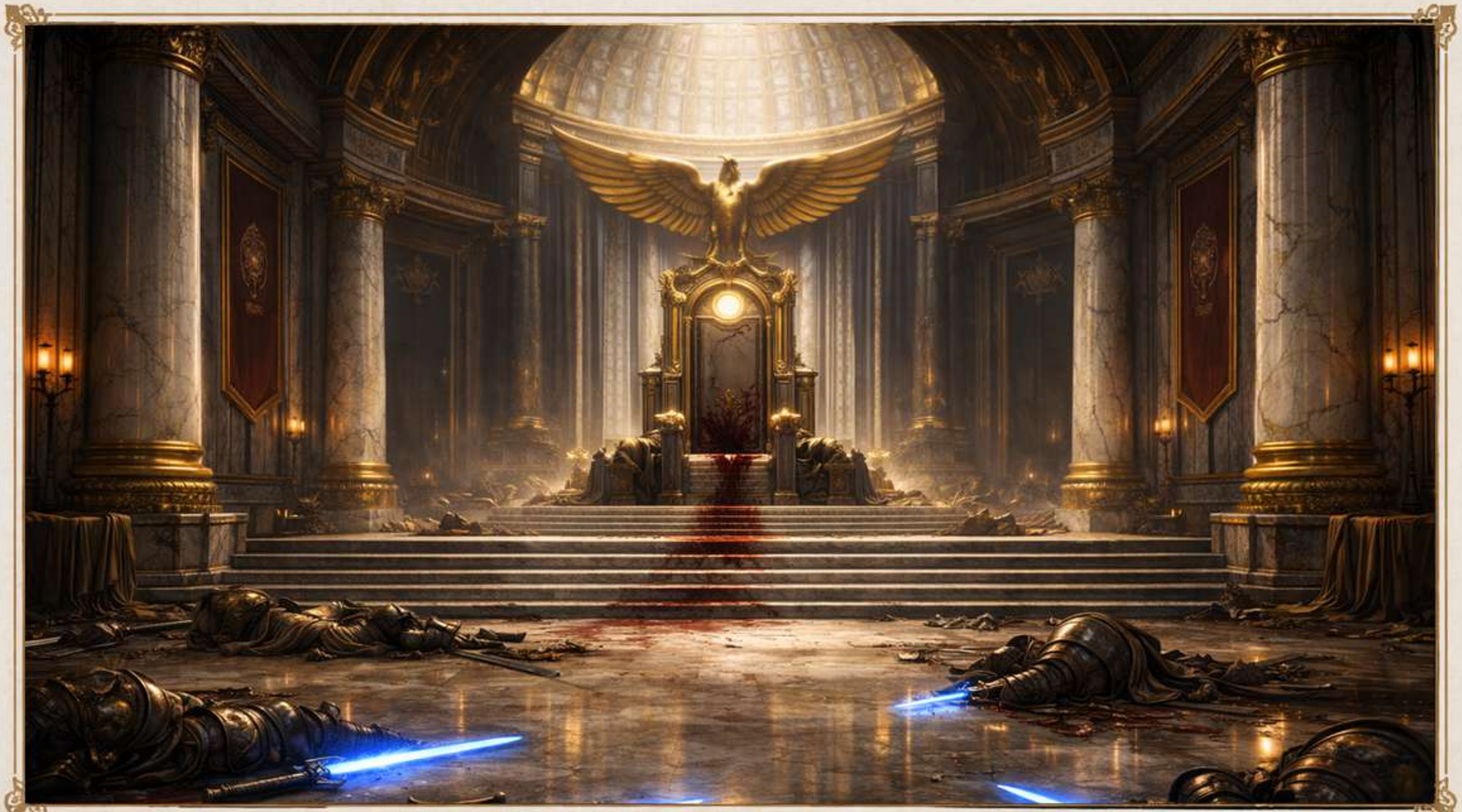
- Deliberações políticas
- Julgamentos estratégicos
- Discussões sobre campanhas militares

Sala do Trono Imperial

Centro absoluto de autoridade.

Estrutura:

- Trono elevado sob cúpula dourada
- Águia imperial sobre o dossel
- Guardas Pretorianos de Elite posicionados permanentemente



I.III — PERSONAE

MARCUS VALERIUS

COMANDANTE LEGIONÁRIO • GENERAL

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Marcus Vaelthra Valerius
TÍTULO	:	Comandante Legionário – General
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	27 anos – 45 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Cidadão Imperial — Oficial de Alta Patente

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

Marcus Valerius é a personificação da disciplina legionária. Sua presença impõe ordem antes mesmo que ele fale. Veterano de inúmeras campanhas, é respeitado por sua liderança firme, estratégia impecável e lealdade absoluta a Roma.

- **ALTURA:** 1,79m
- **PORTE:** Atlético
- **CABELOS:** Loiros curtos
- **OLHOS:** Castanhos
- **EXPRESSÃO:** Contida, disciplinada
- **POSTURA:** Rigida, tipica da formação legionária
- **PRESENÇA:** Naturalmente imponente

DISCIPLINA PARIT VICTORIAM.

LEGIO VI AETERNA

III — HISTÓRICO

Nascido em Roma Aeterna, ingressou nas legiões ainda jovem. Destacou-se rapidamente por sua bravura e capacidade estratégica. Participou das Campanhas de Khartéa-9, Defesa do Setor Aurum e Nhal'Ruun. Atualmente governa o planeta de Nova Vastara junto de Padameg.

IV — COMPETÊNCIAS

- ESTRATÉGIA
- LIDERANÇA
- COMBATE CORPO A CORPO
- DISCIPLINA
- TÁTICAS LEGIONÁRIAS

V — EQUIPAMENTO PADRÃO

CAPACETE LEGIONÁRIO MODELO IMPERIAL

LORICA SEGMENTATA AETERNA

GLADIUS ENERGÉTICA MK-II

SCUTUM DEFENSOR MODULAR

VI — NOTAS IMPERIAIS

> "A ordem não é imposta.
> É conquistada pela presença."
>
> — Alto Comando Imperial

VII— Aparência através dos anos

II — GENERAL AELIUS

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO:	Aelius Varro
TÍTULO:	General das Legiões Astra
ESPÉCIE:	Humano
IDADE:	52 anos - Falecido
PLANETA DE ORIGEM:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL:	Alto Comando Militar Imperial

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

Cabelos escuros curtos.
Cicatriz sobre a sobrancelha.
Traços firmes e endurecidos pela guerra.
Corpo robusto.
Olhar calculista.
Sua presença impõe respeito imediato.

III — HISTÓRICO

Se juntou as legiões bastante jovem e ascendeu vertiginosamente aos postos mais altos. É conhecido por ser o General mais brilhante de toda história do Império Romano junto a Flavius Belisarius. Suas estratégias e astúcia o fizeram ser um dos generais mais vitoriosos e populares de Roma Aeterna, causando a ira e a inveja do Imperador.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	●●●●
LIDERANÇA	●●●●
COMBATE CORPO A CORPO	●●○○
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	●●●●

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- Lorica Astra — Versão de Comando
- Armadura negra reforçada.
- Medalhas e condecorações visíveis.
- Manto azul escuro.
- Gladius cerimonial com gravações douradas.

LEGIO VI AETERNA

III — GENERAL LUCIUS

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO : Lucius Cassian

TÍTULO : General de Fronteira - Oficial Superior das Legiões Exteriores

ESPÉCIE : Humano

IDADE : 45 anos — 63 anos

PLANETA DE ORIGEM : Colônia Imperial

STATUS LEGAL : Imperador

III — HISTÓRICO

Um dos generais mais importantes da história do Império Romano, não é conhecido por ser um grande estrategista como General Aelius, mas sim por seu grande carisma e capacidade de persuasão. Após a derrota do Imperador foi escolhido para ser o Comandante Geral das Legiões Romanas Astra e ajudar com a reconstrução do Império, depois da grande vitória da Campanha de Defesa de Vastara foi coroado como o novo Imperador Caesar do Império de Roma Aeterna.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA

LIDERANÇA

COMBATE CORPO A CORPO

TÁTICAS LEGIONÁRIAS

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

Cabelos castanhos desalinhados.
Barba curta.
Pele marcada por cicatrizes.
Implante tecnológico parcial na face.
Expressão endurecida.
Lucius carrega marcas físicas da guerra.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

LORICA ASTRA — VERSÃO DE FRONTEIRA

- Armadura desgastada.
- Reforços improvisados.
- Manto verde camuflado.

EQUIPAMENTO DE CAMPO

- Rifle legionário de alta precisão.
- Gladius tradicional como arma secundária.
- Sistemas adaptados para ambientes hostis.

Lucius representa Roma fora do conforto da capital.

VESTIMENTA IMPERIAL

- Vestimental Imperial Branca.
- Mantos Imperiais Vermelhos.
- Ornamentos de Metal Dourados.

LEGIO V AETERNA

VI— Aparência através dos anos

IV — TITUS

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO : Titus Varro

TÍTULO : Atirador de Elite – Comandante da Reestruturação das Legiões Astra

ESPÉCIE : Humano

IDADE : 30 anos – 48 anos

PLANETA DE ORIGEM : Roma Aeterna

STATUS LEGAL : Comandante de Alta Patente

III — HISTÓRICO

Se deslocou do interior de Roma Aeterna para ingressar nas legiões. Atuou em diversas grandes campanhas, sempre atuando como um dos atiradores de elite mais condecorados das Legiões Romanas Estelares. Nutre uma grande amizade por Marcus Valerius, amizade construida durante o treinamento básico e nas campanhas de Khartéa-9 e Nhal'Ruun. Após a queda do Imperador foi designado como um dos responsáveis pela transição entre os governos.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	●●
LIDERANÇA	●●
COMBATE CORPO A CORPO	●●●
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	●●●

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

Cabelos pretos desalinhados.
Corpo robusto e disciplinado.
Barba curta.
Expressão amigável.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

LORICA ASTRA — VERSÃO DE CAMPO

- Armadura preta com detalhes dourados.
- Manto vermelho imperial.
- Núcleo de Lúmen estabilizado.
- Fuzil de Elite Legionária.

LORICA ASTRA — VERSÃO DE COMANDO

- Armadura negra reforçada.
- Manto azul escuro.
- Gladius cerimonial com gravações douradas.

FIDES + HONOR + IMPERIUM

VI— Aparência através dos anos

V — SENADORA LYRA

I — IDENTIFICAÇÃO

- **NOME COMPLETO** : Senadora Lyra Varro
- **TÍTULO** : Senadora de Roma Aeterna
- **ESPÉCIE** : Humano
- **IDADE** : 30 anos - 48 anos
- **PLANETA DE ORIGEM** : Colonia Martis
- **STATUS LEGAL** : Senadora do Império

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

Aparência elegante.
Cabelos castanhos-escuros presos.
Rosto com traços finos, expressão analítica
Porte ereto e postura serena.

III — HISTÓRICO

Uma das mulheres mais jovens a ingressar no Senado Imperial. Lyra foi uma das primeiras a compreender os efeitos do mínimo solar e a crise de abastecimento que causaria a queda do Imperador.
Para ela, Roma precisa mudar não por moral, mas por sobrevivência. Vê Vastara como modelo alternativo — não perfeito, mas funcional.
Atualmente segue sendo Senadora do Império e está casada com Titus Varro

IV — COMPETÊNCIA

- ESTRATÉGIA
- LIDERANÇA
- COMBATE CORPO A CORPO
- TÁTICAS LEGIONÁRIAS

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- Túnicas Senatoriais Modernas.
- Tecidos tecnológicos discretos
- Poucos adornos

SENADO DE ROMA AETERNA

VI — SENADOR VAROS

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Senador Iulius Varos
TÍTULO	:	Senador de Roma Aeterna
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	60 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Senador do Império

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

Acima do peso, mas bem cuidado
Sempre sorridente, olhar evasivo
Cabelos brancos
Postura sempre relaxada demais

III — HISTÓRICO

Iulius Varos é integrante de um dos clãs mais famosos da história de Roma e seus antepassados foram grandes senadores do passado. Varos sobreviveu a todos os regimes. Sempre votou "certo", sempre esteve do lado vencedor. Após a queda do Imperador, fingiu apoiar a reconstrução — enquanto mantinha contatos com antigos lealistas. Atualmente se encontra preso e destituídos dos direitos senatoriais

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- Túnicas Senatoriais Luxuosas
- Joias discretas
- Coroa de Louros

FIDES • HONOR • IMPERIUM

AETERNUM CODEX · VOLUME I

SPQR AETERNA

VII — SENADOR/GENERAL GAIUS

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Senador/General Gaius Severian Korr
TÍTULO	Senador/General de Roma Aeterna
ESPÉCIE	Humano
IDADE	50 anos
PLANETA DE ORIGEM	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	Senador/General Reformado do Império

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forte, rígido
- Postura Marcial
- Cabelo Loiro Escuro
- Rosto severamente anguloso, cicatrizes antigas na região do olho direito e testa
- Olho direito cego, olho esquerdo cinza-frio

III — HISTÓRICO

General Reformado, era conhecido como um dos generais mais brutais e disciplinados de Roma Aeterna, quando chegava em um planeta todos sabiam que iria acontecer um banho de sangue. Korr nunca foi aliado do Imperador por devoção — mas por crença no sistema. Para ele, Roma só existe enquanto símbolo absoluto. A morte do Imperador não representou libertação, mas uma ruptura perigosa. Ele acredita que Marcus destruiu o mito necessário para manter a galáxia coesa. Atualmente se encontra preso e destituídos dos direitos senatoriais.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA DE ALTO COMANDO ROMANA ESCURA
- INSÍGNIAS ANTIGAS DO IMPÉRIO
- SEMPRE VESTIDO COMO GENERAL, MESMO REFORMADO

SENADOR/GENERAL DE ROMA AETERNA

VIII — IMPERATOR CAESAR

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Imperador Caesar Stellarum (Nome real desconhecido)
TÍTULO	:	Imperador Destituído de Roma Aeterna
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	52 anos – Falecido
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Autoridade Suprema do Império (Destituído)

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Aparência madura, porém preservada.
- Cabelos brancos bem alinhados.
- Porte ereto e postura serena.
- Olhar frio e calculista.

III — HISTÓRICO

O Imperador governa por "legitimidade divina" com apoio do Senado e com o Controle das Legiões Estelares. Após sucessivas crises, como a crise gerada por conta dos efeitos do mínimo solar e a crise de abastecimento, o Imperador passa a temer generais populares. Marcus Valerius acaba se vendo no meio de uma trama armada pelo Imperador para destruir General Aelius. O Imperador então envia as legiões desse general em uma missão em outro sistema e orquestra uma emboscada, não sabendo que isso futuramente causaria sua queda.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	●●●○
LIDERANÇA	●●●●
COMBATE CORPO A CORPO	●●○○
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	●○○○

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- Túnica branca com detalhes dourados.
- Manto amplo com bordas ornamentadas.
- Coroa de louros metálica.
- Braceletes dourados com insígnias solares.
- Cinto imperial com símbolo da águia.

IMPERATOR CAESAR STELLARUM

II.I — VASTARA

Classificação:

Antiga Província Penal do Império - Mundo Livre de Nova Vastara

Sistema Estelar:

Sol Vastarian

Status Político:

Mundo Livre - Aliada a Roma Aeterna

População Dominante:

Humanos Vastarianos e "Aliens" Vastarianos

Importância Estratégica:

Mundo Mãe dos Herdeiros do Aspecto, Produtor de Cristais Vastarianos

Descrição Geral

Vastara foi uma província penal árida não oficial do Império de Roma Aeterna, era um planeta usado para punição política e militar, entretenimento interplanetário (coliseus são proibidos em Roma Aeterna), Vastara existia porque o Império precisava dela.

Atualmente Vastara (Nova Vastara) é um mundo vivo estabilizado, capaz de regenerar os próprios ecossistemas, não é um império e não busca expansão.
É um visto como esperança por mundos em colapso e ameaça por impérios desesperados.

Geografia e Biomas

Com a ajuda do Aspecto e dos Cristais Vastarianos, Vastara saiu de um mundo árido para um mundo vivo.

Características:

- Regiões de Selva Viva e Cristalina
- Vales Férteis e Montanhas Antigas
- Planaltos Minerais Luminosos
- Dunas preservadas como santuário
- Mar vivo com diversas espécies marítimas
- Cidades interligadas por espaço-portos e portos marítimos

A maior concentração urbana está na região central histórica — onde se ergue a Capital de Nova Vastara.

II.II — Centros Urbanos e Estruturas Relevantes

Antiga Cidade de Vastara

Cidade principal do planeta árido

Características:

- Controlada por Xal'Khor
- Comerciantes e contrabandistas vendem produtos pelas ruas
- Sucateiros recuperam peças das naves caídas em Vastara e as levam para a capital
- Grande coliseu serve como forma de punição e entretenimento para os cidadãos

Antigas Dunas de Ashael

Características:

- Local extremamente árido e sem vida
- Tempestades de Areia sem fim
- Atmosfera ionizada
- Esconde diversas cavernas subterráneas sagradas

Ruínas Sagradas de Vastara

Características:

- Ruínas da Antiga Civilização de Vastara
- História contada por meio de pinturas nas paredes
- Forte ligação com o Aspecto
- Cristais Vastarianos fazem as águas correrem para cima
- Cristal Central responsável pelo ressurgimento da vida em Vastara

NOVA CIDADE DE VASTARA

Cidade principal do planeta reconstruído

Características:

- Governada por Marcus e Padameg com ajuda de um conselho
- Construções reconstruídas e coloridas
- Comerciantes vendem seus produtos em barracas na rua principal
- Guardas Vastarianos patrulham as ruas
- Espaço-Porto reconstruído e modernizado
- Grande coliseu desativado serve agora como uma lembrança distante do passado

Novas Dunas de Ashael

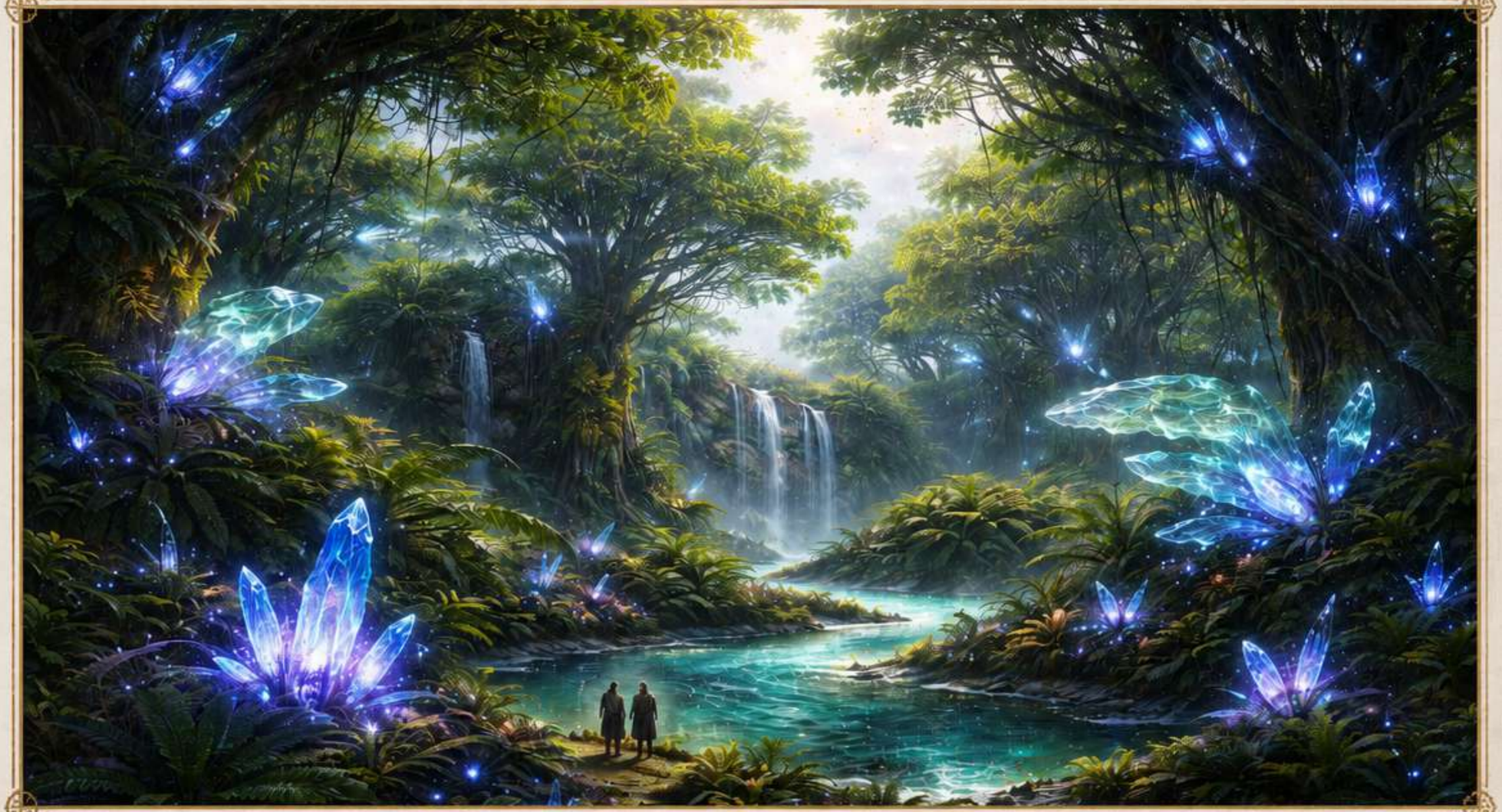
Características:

- Local sagrado e com diversos cristais-santuários
- Lar de diversos animais vastarianos
- Lagos de água doce entre as dunas
- Vegetação Nativa em volta das dunas

Floresta Viva de Vastara

Características:

- Floresta viva que brotou dos subterrâneos de Vastara
- Lar de diversos animais em um ecossistema equilibrado
- Cristais Vastarianos alteram a gravidade em alguns locais
- Casa de Marcus Valerius e sua família fica nos limites da Floresta



Mares de Nova Vastara

Características:

- Mares e Oceanos que brotaram do subterrâneo de Vastara
- Lar de diversos animais marítimos em um ecossistema equilibrado
- Novas Ilhas de Cristais surgiram acima dos mares
- Cristais Vastarianos fazem as águas correrem contra a gravidade

Portos de Nova Vastara

Características:

- Novos Portos construídos com ajuda dos Cristais Vastarianos
- Rotas marítimas que ligam os mares do planeta
- Navegação feita por meio de Barcos, Navios e Ecranoplanos de construção Vastariana

II.III — Personae

I — PADAMEG

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Padameg Vaelthra Valerius
TÍTULO	:	Guerreira/Governante Vastara
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	24 anos - 42 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Vastara
STATUS LEGAL	:	Governante Vastara

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Traços marcantes
- Olhar atento
- Postura resiliente
- Beleza austera, moldada pela sobrevivência
- Tatuagens culturais discretas (escondidas)
- Olhos Dourados

III — HISTÓRICO

Padameg nasceu em uma sociedade matriarcal, onde o conhecimento, a história e as decisões coletivas eram transmitidos pela Grande Matriarca com apoio do Grande Patriarca.
Após o Grande Patriarca trair seu clã, Roma se apoderou do planeta destruindo-o completamente e colocando um Governador Fantoche para comanda-lo.

Após anos buscando chegar ao Templo Sagrado de Vastara, Padameg é aprisionada e enquanto está sendo transportada acaba sendo salva por um romano, Marcus Valerius. Os dois se unem de corpo e alma e conseguem libertar Vastara e faze-la florescer. Atualmente Padameg governa Vastara junto a Marcus Valerius.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- Tecidos leves adaptados ao deserto
- Ornamentos culturais escondidos
- Elementos romanos reaproveitados por necessidade, não por devoção
- Adaga cerimonial Vastariana
- Respirador Vastariano

GUERREIRA / GOVERNANTE
VASTARA

VI— Aparência através dos anos

II — Sael'Thir

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Sael'Thir Lythra
TÍTULO	:	Engenheiro/Conselheiro Técnico Vastara
ESPÉCIE	:	Lithari Vastariano
IDADE	:	Equivalente a ~50 anos humanos
PLANETA DE ORIGEM	:	Vastara
STATUS LEGAL	:	Conselheiro Técnico Vastara

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forte
- Rígido
- Humanóide
- Pele Azulada
- Olhos Brilhantes
- Braços Extras Mecanizados

III — HISTÓRICO

Antes dos romanos chegarem Sael'Thir fazia parte de uma raça de engenheiros formidáveis de Vastara, sendo um dos mais habilidosos dentre eles.

Após a chegada do Império se tornou um Prisioneiro Técnico Imperial obrigado a usar suas habilidades para destruir seu próprio planeta e sua própria raça.

Após a derrota de Xal'Khor assumiu sua posição como Conselheiro Técnico de Vastara.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ROUPA DE FERREIRO VASTARIANO
- BRAÇOS EXTRAS MECANIZADOS
- FERRAMENTAS DE FORJA

ENGENHEIRO/CONSELHEIRO TÉCNICO
VASTARA

VI— Aparência através dos anos

III — Korr'Mak

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Korr'Mak Mak-Tor
TÍTULO	:	Guerreira/Líder da Guarda Vastariana
ESPÉCIE	:	Thal'keen Vastariana
IDADE	:	Equivalente a ~40 anos humanos
PLANETA DE ORIGEM	:	Vastara
STATUS LEGAL	:	Líder da Guarda Vastariana

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forte
- Ampla
- Aparência Taurina
- Quatro Braços

III — HISTÓRICO

Antes da chegada do Império Korr'Mak e seu clã viviam pacificamente em Vastara, Após a chegada do Império foram usados sistematicamente como gladiadores para entreter as massas.

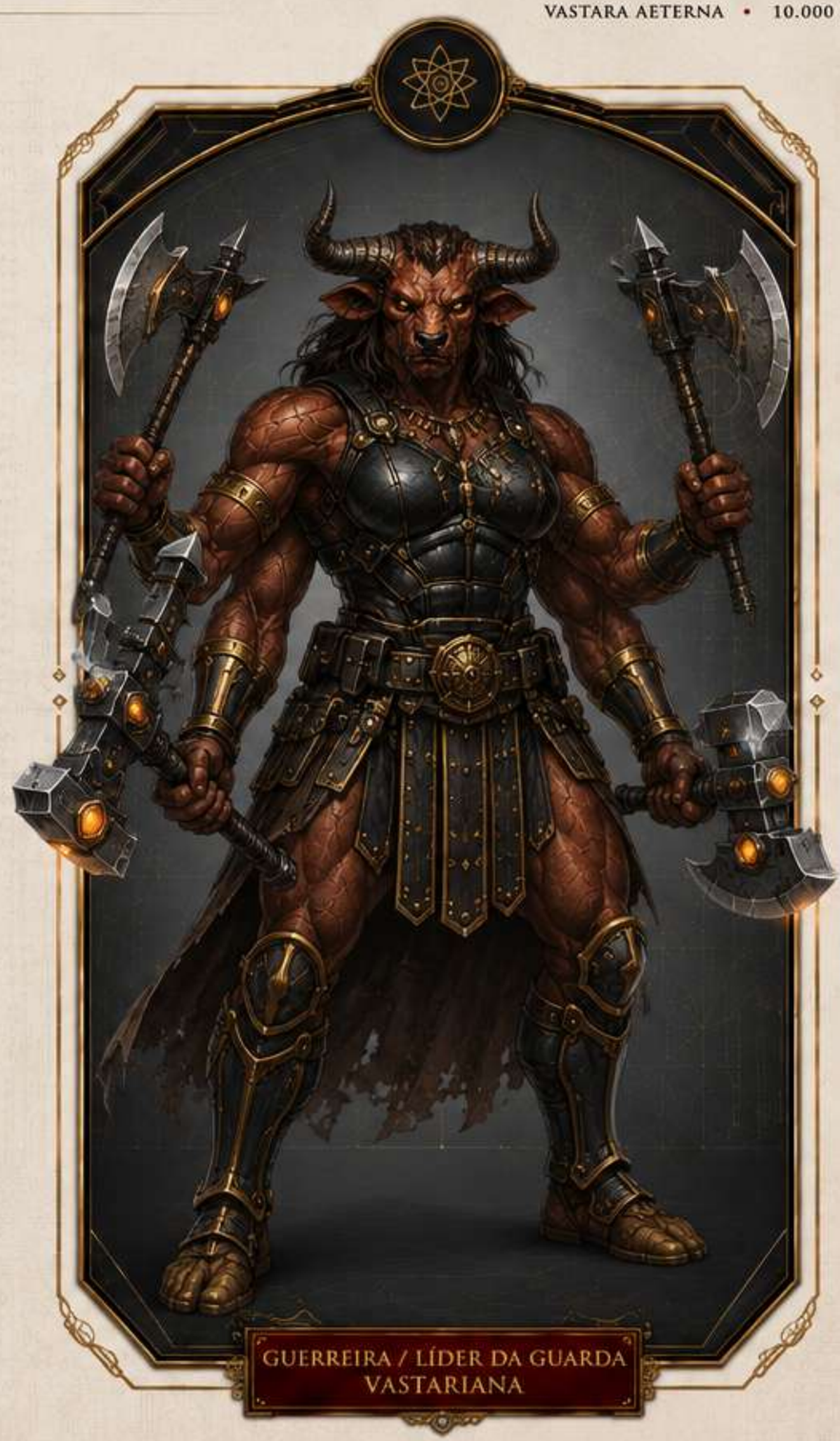
Após a derrota de Xal'Khor assumiu sua posição como Líder da Guarda Vastariana.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA DE GLADIADORA VASTARIANA
- TRÊS MACHADOS E UM MARTELO DE GUERRA
- ORNAMENTOS CULTURAIS VASTARIANOS



GUERREIRA / LÍDER DA GUARDA VASTARIANA

VI— Aparência através dos anos

IV — RASHID

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Rashid Al-Khazar
TÍTULO	:	Contrabandista/Diplomata de Vastara
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	38 anos - 56 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Vastara
STATUS LEGAL	:	Diplomata de Vastara

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Esguio
- Nariz adunco
- Cavanhaque

III — HISTÓRICO

Rashid e seu clã eram comerciantes nômades das planícies de Vastara. Após a chegada do Império suas atividades foram consideradas ilegais e eles se tornaram contrabandistas vastarianos.

Após a queda de Xal'Khor assumiu sua posição como Diplomata de Vastara, visitando mundos diversos espalhando a cultura Vastariana.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICAS DOS POVOS NÔMADES DA AREIA VASTARIANOS
- ORNAMENTOS CULTURAIS VASTARIANOS
- CINTURÃO DE PRODUTOS
- ADAGA NÔMADE DE VASTARA

CONTRABANDISTA / DIPLOMATA DE VASTARA

V — Ferrum Rex

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Desconhecido
TÍTULO	:	Gladiador/Integrante da Guarda Vastariana
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	35 anos - 53 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Lugdunum Prime
STATUS LEGAL	:	Aposentado da Guarda Vastariana

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Extremamente Forte
- Postura de Aço
- Veias Negras (Soro Potencializador Físico)

III — HISTÓRICO

Nascido em um mundo periférico, uma colônia de extração romana. Seu pai morreu soterrado numa mina quando ele possuía sete ciclos, sua mãe vendeu o que restava de si para manter os dois respirando. Quando Roma terminou de sugar seu planeta ele foi jogado em Vastara. Lutou por água e comida até que foi levado para as areias do coliseu Vastariano e então ascendeu como o maior Campeão que Vastara já havia visto.

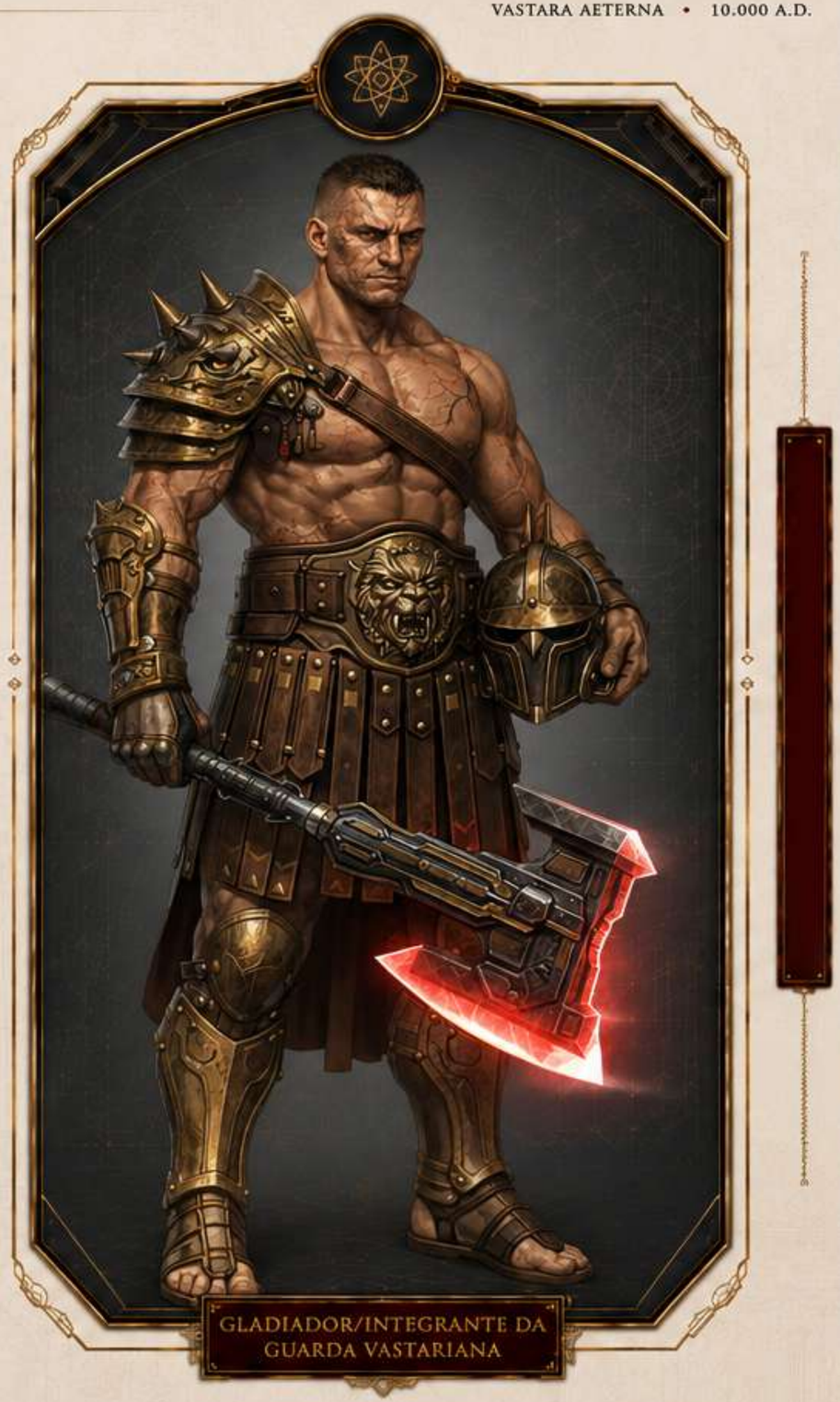
Após ajudar na queda de Xal'Khor assumiu sua posição como Integrante da Guarda Vastariana até sua aposentadoria

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◇◇◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆◆
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◇◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA DE GLADIADOR VASTARIANO
- CAPACETE DE GLADIADOR VASTARIANO
- MACHADO ENERGÉTICO PESADO



GLADIADOR/INTEGRANTE DA GUARDA VASTARIANA

VI— Aparência através dos anos

VI — XAL'KHOR

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Xal'Khor, o Magnânimo (Titulo Autoatribuido)
TÍTULO	Governante de Vastara
ESPÉCIE	Humano Corrompido
IDADE	Indeterminada
PLANETA DE ORIGEM	Vastara
STATUS LEGAL	Deposto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Corpo grande e pesado
- Movimento lento
- Pele espessa com tons terrosos
- Diversos olhos
- Centenas de tentáculos

III — HISTÓRICO

Descendente direto do Grande Patriarca que traiu Vastara, a cada geração os corpos dos descendentes eram corrompidos por conta da malicia e o afastamento do Aspecto. Atuou como um Governante Fantoche a serviço do Imperador Romano, vivia cercado de luxo e prisioneiros.
Foi derrotado e deposto por Marcus Valerius e seu grupo de rebeldes durante uma transmissão ao vivo para toda galáxia.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◇◇◇◇
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◇◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA VASTARIANA
- ORNAMENTOS E JOIAS POR TODO CORPO
- TRONO FLUTUANTE

GOVERNANTE DE VASTARA
DEPOSTO

VII — VASHAEL

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Vashael Vaelthra Valerius
TÍTULO	Herdeiro do Aspecto Vastariano
ESPÉCIE	Humano (Híbrido Genético Vastariano)
IDADE	6 anos - 18 anos
PLANETA DE ORIGEM	Vastara
STATUS LEGAL	Herdeiro do Aspecto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Frágil à primeira vista, mas com vitalidade incomum
- Cabelos e olhos brancos desde o nascimento
- Expressão curiosa
- Aura do aspecto invisível na maior parte do tempo.

III — HISTÓRICO

Vashael nasce da união completa do gene da Grande Matriarca (Padameg) e do Grande Patriarca (Marcus Valerius) por isso tem o Aspecto natural correndo em suas veias.

Possuí um crescimento acelerado, quando possuía apenas seis anos aparentava ter dez, possui ligação telepática com Vastara e com qualquer ser conectado ao Aspecto.

Atualmente é o guerreiro mais poderoso de Vastara e é o Herdeiro do trono Vastariano.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆◆
TÁTICAS LEGIONÁRIAS	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TRAJES VASTARIANOS / ARMADURA LORICA VASTARIANA (HÍBRIDA ROMA-VASTARA)
- GLADIUS
- ESCUDO DE LÚMEN

HERDEIRO DO ASPECTO VASTARIANO

VI— Aparência através dos anos

III.I — Nhal'Ruun

Classificação:
Mundo de Extração Estratégica

Sistema Estelar:
Sol Noctyra

Status Político:
Mundo de Extração

População Dominante:
Espécies Nativas -
Hrokar, Urskael e Lumari

Importância Estratégica:
Um dos últimos pontos de extração
da madeira conhecida como Aethrakar

Descrição Geral

Mundo Bárbaro de Extração Estratégica de Aethrakar, Roma não o conquistou para governar - conquistou para exauri-lo antes que o cosmos o destrua.

Seu horizonte é dominado por um gigante gasoso azul e branco cercado por anéis colossais que atraí continuamente Nhal'Ruun para sua destruição. Devido a sua composição de gases aliens a atmosfera possui uma cor roxa.

A madeira de Aethrakar encontrada em seu solo é usada para a forja da estrutura das Naves Cruzadoras Imperiais, sem ela os saltos espaciais são impossíveis.

É habitada por três espécies principais, os Hrokar, os Urskael e os Lumari

Geografia e Biomas

- Mundo rochoso
- Grandes Planícies com Túneis Naturais
- Zona Costeira habitada pelos Lumari
- Grandes reservas de Aethrakar

Planícies de Nhal'Ruun III.II — Centros Urbanos e Estruturas Relevantes

Características:

- Planícies desoladas do Planeta
- Diversos túneis naturais usados pelos Hrokar como esconderijo
- Vale de Aethrakar ao longe, uma das últimas reservas da galáxia

Lar dos Lumari

Características:

- Estruturas Costeiras
- Cidades Bioluminescentes
- Parcialmente Submersas
- Ao longe lembram constelações refletidas no mar

III.III — Creaturae

I — HROKAR

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME DA ESPÉCIE	:	Hrokar Nhal'ruunis
TÍTULO	:	Povos da Terra Firme
PLANETA DE ORIGEM	:	Nhal'Ruun
STATUS LEGAL	:	Inimigos/Pacificados

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Humanoides grandes, possuem três braços (Assimétricos)
- Pele lisa sem pelos
- Marcas Tribais gravadas na pele.

III — HISTÓRICO

São considerados bárbaros honoráveis, fortes demais para a submissão. Eram a espécie dominante antes do Império chegar, criavam Urskaels para serem usados como arma de guerra e mantinham os Lumari como prisioneiros.

Após serem derrotados pelo Oficial Marcus Valerius e sua legião durante a Campanha de Nhal'Ruun foram pacificados.

IV — CULTURA

Sua cultura é baseada em honra, guerra e feitos memoráveis. É uma sociedade guerreira dividida em clãs (Que se uniu com a chegada do Império), suas tradições são passadas por via oral.

Possuem baixa tecnologia espacial, mas são mestres na forja de armas corpo a corpo com Aethrakar.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Armadura Híbridas de Tecido Orgânico e Aethrakar, Martelos e Armas de Guerra de Aethrakar

II — LUMARI

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME DA ESPÉCIE	:	Lumari Nhal'ruunis
TÍTULO	:	Povos dos Mares
PLANETA DE ORIGEM	:	Nhal'Ruun
STATUS LEGAL	:	Aliados/Pacificados

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Semelhantes a lontras alienígenas, possuem pele hidrofóbica.
- Parte do seu corpo é transparente revelando órgãos bioluminescentes.
- Possuem olhos grandes e expressivos.
- Se comunicam por meio de um canto característico.

III — HISTÓRICO

Criaturas dóceis, úteis e facilmente administráveis. Antes da chegada do Império eram prisioneiros dos Hrokar, mas os viam como aliados.

Atualmente são aliados do Império.

IV — CULTURA

Sua cultura é baseada na cooperação com a comunidade, são pacíficos e extremamente espirituais.

São consideradas criaturas de personalidade ingênua que não conseguem entender a diferença entre serem aliados e prisioneiros.

Vivem em estruturas bioluminescentes perto das costas, abaixo de suas moradias cultivam corais raros dos mares de Nhal'Ruun que são usados para a criação de diversos produtos de Medicina Avançada usados pelas legiões romanas em suas campanhas.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Não utilizam vestimentas ou equipamentos, suas peles e garras são adaptadas para sua função dentro do ecossistema de Nhal'Ruun.

III — URSKAEL

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME DA ESPÉCIE	:	Urskael Nhal'ruunis
TÍTULO	:	Bestas de Guerra
PLANETA DE ORIGEM	:	Nhal'Ruun
STATUS LEGAL	:	Inimigos/Pacificados

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Bestas de Guerra que lembram a fusão de um gigante urso branco com algum tipo de canídeo.
- Possuem garras e dentes extremamente afiados.
- Possuem partes do corpo cobertas por placas ósseas protuberantes extremamente resistentes.

III — HISTÓRICO

Eram animais selvagens até serem domesticados pelos Hrokar para serem usados em suas guerras entre clãs.

Após a chegada do Império foram empregados de forma massiva em ataques tanto nas planícies de Nhal'Ruun, quanto nos subterrâneos.

Grande parte foi abatida durante a Campanha de Nhal'Ruun, porém parte foi mantida viva para estudos futuros

IV — CULTURA

Na natureza vivem em bandos controlados por um casal alfa.

As características mais importantes de um Urskael Alfa (Macho ou Fêmea) é a brutalidade em combate e a dureza de suas Placas Ósseas.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Na natureza não possuem vestimenta ou equipamento, mas quando domesticados utilizam selas e proteções fornecidas pelos Hrokar.

IV — Urskael Aprimorado

(Coliseu)

I — Identificação

NOME DA ESPÉCIE	:	Urskael Nhal'ruunis
TÍTULO	:	Besta da Areia
PLANETA DE ORIGEM	:	Nhal'Ruun
STATUS LEGAL	:	Abatido

II — Descrição Física

- Besta de Guerra aprimorada pelo regime de Xal'Khor para atuar no Coliseu de Vastara, lembra a fusão de um gigante urso branco com algum tipo de canídeo, ainda maior que sua versão nativa.
- Possui garras e dentes extremamente afiados.
- Possui partes do corpo cobertas por placas ósseas revestidas por Aethrakar.
- Possui um implante neural exposto no crânio.

III — Histórico

Era uma das Bestas de Guerra usadas pelos Hrokar, após a Campanha de Nhal'Ruun foi enviado secretamente pelo Imperador Romano para o regime de Xal'Khor em Vastara para servir como uma forma de entretenimento dentro do coliseu.

Foi modificado tendo suas placas ósseas revestidas por Aethrakar e um chip neural implantado no crânio, usado para amplificar a brutalidade e o controle sobre a fera.

Foi abatido por Marcus Valerius em sua última prova dentro do Coliseu de Vastara.

IV — Cultura

O implante apagou qualquer lembrança passada, sua única função era a destruição dos inimigos de Xal'Khor.

V — Vestimenta e Equipamento

Revestimento de Aethrakar em suas placas ósseas e chip neural amplificador.

IV.I — YÁRUK-EN

Classificação:
Zona de Pacificação Permanente

Sistema Estelar:
Sol Viridis Profundus

Status Político:
Zona de Pacificação

População Dominante:
Kár'neth

Importância Estratégica:
Mundo a ser Colonizado

Descrição Geral

Yáruk-En não é primitivo. Ele é avançado de um jeito que Roma nunca entendeu - e por isso nunca conseguiu vencê-lo. Um planeta gigante cercado por selvas verticais ainda maiores, as árvores possuem troncos largos como cidades e as copas densas bloqueiam sensores e distorcem comunicações orbitais.

A estrutura urbana é composta por cidades construídas entre raízes gigantes por meio de estruturas metálicas, orgânicas e híbridas ligadas por pontes suspensas, o Palácio Real foi construído dentro de uma árvore gigantesca que se molda de acordo com a vontade do Rei.

Sua tecnologia é uma mistura de componentes orgânicos e sintéticos que forma uma das frotas espaciais mais perigosas da Galáxia.

O Imperador Romano deposto usou o ambiente deste planeta para exaurir e minar Generais que ele considerava perigosos, patrocinando tanto as forças inimigas quanto as forças aliadas transformando os combates em uma guerra sem fim.

Após uma missão de invasão no Palácio Real, Marcus Valerius e General Lucius conseguiram um acordo de cessar fogo com o líder dos Kár'neth.

Geografia e Biomas

- Mundo da Selva Viva
- Grandes Cidades Suspensas
- Palácio Vivo
- Água em Abundância no Subterrâneo.

IV.II — Centros Urbanos e Estruturas Relevantes

Selva Colmeia de Yáruk-En

Cidade principal do planeta verde

Características:

- Construída entre as árvores gigantes do planeta
- Construída verticalmente separada por níveis
- Ligada por plataformas suspensas

Bar Central de Yáruk-En

Características:

- Construção Suspensa entre três árvores gigantes
- Sem a necessidade de portas, apenas um Arco Natural
- Ar impregnado de aroma de ervas de Yáruk-En
- Cortesãs Kár'neth entretêm os frequentadores

Palácio-Raíz

Características:

- Crescido junto à árvore, não construído
- Moldado ao Longo de Gerações
- Guarda Ritual Permanente, Patrulhas Móveis Orgânicas
- Pode se Moldar de acordo com a vontade do Líder Kár'neth

IV.III — Creaturae

I — KÁR'NETH

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME DA ESPÉCIE	:	Kár'neth Viridis Profundus
TÍTULO	:	Aqueles que Habitam no Verde
PLANETA DE ORIGEM	:	Yáruk-En
STATUS LEGAL	:	Beligerantes em Pausa

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Humanoides altos
- Estrutura Corporal Elegante
- Pele em tons âmbar, verde-acinzentado, cobre escuro
- Olhos grandes com brilho suave
- Possuem uma lâmina retrátil óssea que surge de um de seus braços.

III — HISTÓRICO

Povos antigos que vivem em total harmonia com o ecossistema planetário, sempre preferindo crescer junto as selvas e nunca derrubá-las. Possuem um tipo de tecnologia orgânica impossível de ser replicada em outro ambiente.

Após a chegada de forças do Império os Kár'neth se dividiram em quatro facções que buscavam tomar o poder para si, derrubar o atual líder e expulsar o Império, secretamente eram financiados pelo próprio Imperador Romano para financiar uma guerra sem fim.

Após as conversas de paz entre as forças de General Lucius e o Líder Kár'neth, os líderes das facções foram presos e a paz voltou a reinar no planeta.

IV — CULTURA

Sua cultura é baseada em uma sociedade comunitária baseada em troca, hierarquia baseada em mérito e contribuição para a sociedade.

Acreditam que todas as árvores são sagradas e que é um crime hediondo feri-las.

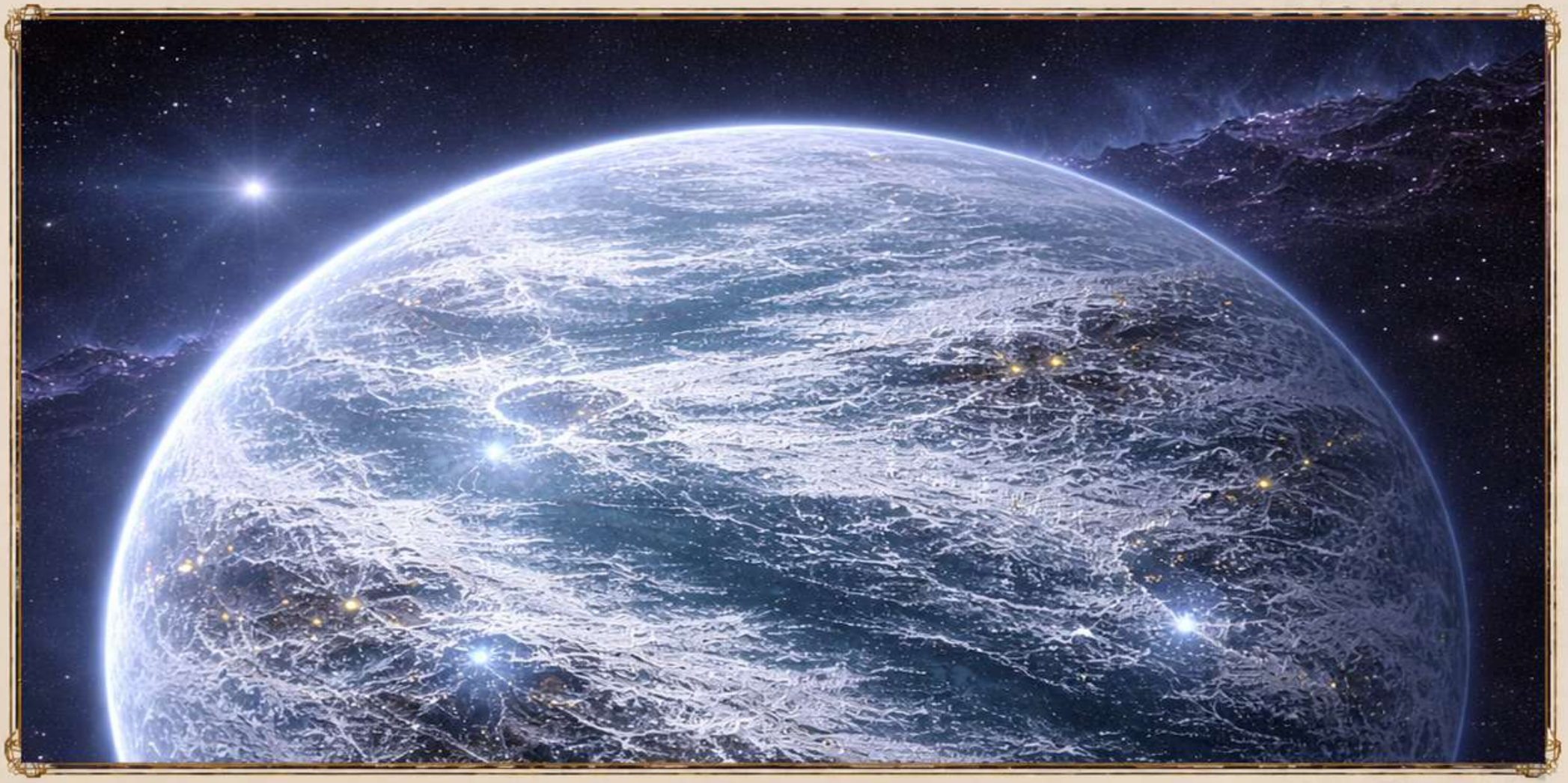
É uma sociedade estruturada possuindo líderes, guerreiros e mediadores.

Não é uma sociedade primitiva.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Túnicas feitas de fibras vegetais e resinas tratadas, ponchos e mantos que aparentam serem metálicos, mas são feitos de folhas ultra-densas que resistem a impactos de energia. Suas armas corpo a corpo são feitas de ossos de criaturas nativas (Recolhidos post-mortem) e minerais raros.

V.I — Zha'Ruun-Khaal



Classificação:

Mundo Herdeiro do Aspecto (Incompleto)

Sistema Estelar:

Sol Umbrae

Status Político:

Beligerante em Pausa

População Dominante:

Humanos (Zuur)

Importância Estratégica:

Mundo Hostil (Em Vigilância)

Descrição Geral

Zha'Ruun-Khaal orbita uma estrela fria e instável. Sua natureza está morrendo, o que gera eras glaciais prolongadas intercaladas por períodos curtos de degelo parcial - ciclos que moldaram toda a cultura Zuur atual.

O planeta não é morto. Ele é hostilmente vivo. As cidades Zuur não são fixas, elas são ancoradas, mas adaptáveis, prontas para serem parcialmente desmontadas se o planeta exigir, a capital é chamada de Vael'Zuur-Thraan onde está esá presente a sede do Khaan (Líder dos Clãs Zuur).

O povo Zuur é um povo irmão de Vastara que compartilha um gene em comum, por conta disso também possuem ligação com o Aspecto. Sua sociedade é divida em clãs unidos por casamentos politicos, o Zuur que possui o Vael'Zuur Khaan (Aspecto Quebrado) é escolhido como o grande Khaan do planeta.

No momento que um Zuur nasce seu destino se interliga com uma Besta do Aspecto, Khaer'Thuun um predador que se assemelha com um tigre das neves ou Zai'Thren uma ave de rapina que se assemelha com uma coruja, essa ligação dura por toda vida.

São tecnologicamente avançados, possuem Cruzadores Espaciais e Naves de Guerra forjados com cristais e minérios encontrados no planeta gelado.

Após a Batalha de Vastara, o povo Zuur foi derrotado e expulso de Vastara com ajuda da união de forças militares de Roma Aeterna e forças de defesa Vastarianas.

V.II — Centros Urbanos e Estruturas Relevantes

Capital Vael'Zuur-Thraan

Cidade sede da Khaan

Características:

- Localizada em um vale protegido por três cadeias montanhosas
- Sede do Salão da Khaan, uma estrutura monumental em formato Circular
- Possui ao redor áreas de treino, currais de Khael'Zha'Ruun e Yhaar'Nek
- Possui Plataformas de Pouso para Cruzadores Espaciais
- As construções são aquecidas por tecnologia especializada Zuur.

Grandes Montanhas da Geada

Características:

- Cadeias de Montanha não apenas rochosas, mas também cristalinas
- Alguns Cristais são condutores naturais de Energia
- Outros 'cantam' quando o vento passa, produzindo sons ancestrais
- São uma proteção natural para os Vales Nevados

A Árvore de Kha'Ruun

Características:

- Localizada nos Vales Nevados
- Única espécie vegetal de grande porte que sobreviveu à geada
- Tronco claro, galhos cobertos por fibras cristalizadas e folhas translúcidas que absorvem luz mínima
- Está completamente ligada ao Aspecto e a saúde do Planeta

V.III — Personae

I — Rhae'Zuur

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Rhae'Zuur Khaan
TÍTULO	:	A Guerreira da Geada
ESPÉCIE	:	Humano Zuur
IDADE	:	35 anos - 47 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Zha'Ruun-Khaal
STATUS LEGAL	:	Comandante Suprema das Tribo Zuur

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forte
- Atlética
- Traços asiáticos marcantes
- Olhos verdes escuros (Olho esquerdo mais opaco devido a cegueiro pelo uso prolongado do Aspecto Quebrado)
- Longos Cabelos Negros
- Tatuagens Ritualísticas no rosto

III – HISTÓRICO

Rhae'Zuur nasceu durante uma das piores eras glaciais do sistema Zuur. Desde jovem, demonstrou resistência anormal ao frio extremo e uma conexão instintiva com as tradições ancestrais. Seu Aspecto não é completo - e isso cobra um preço fisico constante. Ela governa não por consenso, mas por reconhecimento: ninguém entre os Zuur duvida de sua força. Sua principal motivação é salvar seu povo da extinção, para Rhae moralidade é secundária á sobrevivência.

Com a chegada de rumores sobre um Herdeiro do Aspecto Completo que poderia curar planetas ligados ao Aspecto, Rhae'Zuur cria um plano para que sua descendência tenha os genes do Aspecto Completo, assim podendo reviver a força vital do planeta com o Aspecto através dos anos.

Enquanto uma batalha ente os clãs explode, Marcus e Padameg descobrem seu plano e o rejeitam, mas buscam em vão formas de ajudar o planeta de Zha'Ruun-Khaal mesmo assim. Em meio a tudo isso, desenvolveu afeto por Marcus Valerius, que não foi correspondido.

Após a derrota na Batalha de Vastara, Rhae'Zuur volta para seu planeta e o encontra em um estado de guerra pelo poder, após 12 anos de batalhas incessantes finalmente consegue derrotar seus inimigos e estabelece novamente a paz em seu planeta.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Fora de combate usa trajes culturais Zuur, em combate usa uma Armadura Zuur adaptada para absorção de impactos.

sua arma principal é um Machado de Guerra Zuur (Usado como apoio fora de combates)

VI— Aparência através dos anos

II — Sae'Rha

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Sae'Rha Zuur
TÍTULO	:	A Princesa da Geada
ESPÉCIE	:	Humano Zuur
IDADE	:	10 anos - 22 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Zha'Ruun-Khaal
STATUS LEGAL	:	Princesa das Tribo Zuur

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Físico ágil e resistente
- Traços asiáticos marcantes
- Olhos verdes escuros
- Cabelos Negros Curtos
- Tatuagens Ritualísticas no rosto

III — HISTÓRICO

Sae'Rha nasceu após o início da grande geada. Diferente de Rhae'Zuur, cresceu vendo apenas escassez. Ela questiona tradições, mas respeita o povo. Se opôs fortemente ao plano de Rhae'Zuur, mas não fora ouvida. Desenvolveu uma boa relação com Vashael desde o primeiro momento que se encontraram, passou a admirá-lo ainda mais após ter sido salvo por ele durante sua fuga na batalha dos clãs em Zha'Ruun-Khaal.

Junto a Vashael impediu a morte de Rhae'Zuur e ajudou a dar um fim na guerra entre os povos Zuur e os Vastarianos.

Após a guerra decidiu ficar em Vastara para ajudar na reconstrução por conta dos danos causados por seu próprio povo.

Atualmente é uma guerreira extremamente competente, a Princesa Herdeira das Tribos Zuur (Após 12 anos de batalhas incessantes, Rhae'Zuur finalmente reestabeleceu a paz em Zha'Ruun-Khaal e instaurou uma Monarquia, fazendo de Sae'Rha a Princesa Herdeira) e também a Princesa Herdeira de Vastara por ser casada com Vashael.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Fora de combate usa uma mescla de trajes culturais Zuur e Vastarianos,

em combate usa uma Armadura Zuur adaptada com minerais e cristais Vastarianos,

sua arma principal é uma espada Zuur com Núcleo de Lúmen Vastariano.

VI— Aparência através dos anos

III — Khur'Zael

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Khur'Zael Zuur
TÍTULO	:	Mestre das Bestas
ESPÉCIE	:	Humano Zuur
IDADE	:	60 anos - 72 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Zha'Ruun-Khaal
STATUS LEGAL	:	Xamã da Geada

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Magro
- Resistente
- Rosto sábio
- cabelos e barbas longos e grisalhos

III — HISTÓRICO

Khur'Zael herdou a posição de Xamã das Tribos Zuur de seu pai, que herdou de seu pai e assim ocorreu por gerações. É o principal conselheiro espiritual e de guerra da grande Khaan, sendo um dos primeiros a trazer para Rhae'Zuur informações sobre o Herdeiro do Aspecto Completo e elaborar um plano para usar seus genes para salvar o planeta da extinção.

Também foi responsável pelo planejamento da operação contra Vastara, acreditava que outros caminhos já haviam sido fechados.

Atualmente treina seu filho mais velha Nhar'Zael para assumir seu posto como Xamã das Tribos Zuur.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Trajes culturais Zuur com couros pesados

Ornamentos feito com ossos e símbolos animais

Cajado Cultural Zuur.

III — Tor'Khaan

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Tor'Khaan Zuurveth
TÍTULO	:	Líder do Clã Verde
ESPÉCIE	:	Humano Zuur
IDADE	:	36 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Zha'Ruun-Khaal
STATUS LEGAL	:	Morto em Combate

III — HISTÓRICO

Tor'Khaan cresceu acreditando que governaria ao lado de Rhae'Zuur. Quando ela rejeita o casamento tradicional Zuur e revela sua intenção de unir-se ao herdeiro de Vastara, sua identidade entra em colapso. Ele lidera o ataque durante a visita de Marcus e Padameg, quebrando a hospitalidade sagrada Zuur.

Durante o embate com Rhae'Zuur é derrotado e morto, seu clã jura vingança e se alia com traidores dentro de Roma Aeterna, mas falham em seus planos.

Após a volta de Rhae'Zuur para Zha'Ruun-Khaal incitam os outros clãs a declarar guerra e derrubá-la, ao falharem são exilados junto a outros traidores e se tornam um povo nômade afastado.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Muito alto
- Musculatura pesada
- Expressão contida
- Cabelos pretos presos.

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Armadura Zuur pesada nas cores do Clã Tor'Khaan,

Lança Zuur Pesada.

V.IV - Additamenta

VI.I — Uruk-Yek

CLASSIFICAÇÃO:

Mundo Anterior a Roma Aeterna

SISTEMA ESTELAR:

Sol Viridis Aeternus

STATUS POLÍTICO:

Neutro

POPULAÇÃO DOMINANTE:

Humanos (Uruk)

IMPORTÂNCIA ESTRATÉGICA:

Mundo Ligado ao Aspecto

GEOGRAFIA E BIOMAS

- Continentes vastos
- Superfície dominada por densas florestas
- Oceanos de um verde profundo
- Cristais de Energia permitem a criação de tecnologia híbrida com magia
- Diversos locais sagrados habitados por criaturas mitológicas.

DESCRIÇÃO GERAL:

Mundo extremamente antigo e mítico, possuí gigantes continentes em ruínas ciclópicas, jardins antigos preservador por algo híbrido entre tecnologia e magia, possui oceanos profundos de cor esverdeada.

O Planeta é governado há milênios por Gilgamesh, o Rei Imortal, ele comanda o planeta com mãos de ferro e enfrenta qualquer um que entre em seu caminho, não importando ser humano ou deus.

Sua principal cidade é Uruk'Kael, onde estruturas ciclópicas parecem unir tecnologia e magia ao mesmo, o mundo é lar de diversos locais sagrados e criaturas inimagináveis.

Nos confins do planeta está guardada a Flor da Vida Retornada, uma planta capaz de dar vitalidade e curar qualquer doença na galáxia, Vashael e Gilgamesh acabam lutando por sua posse.

VI.II — Centros Urbanos e Estruturas Relevantes

Cidade de Uruk'Kael

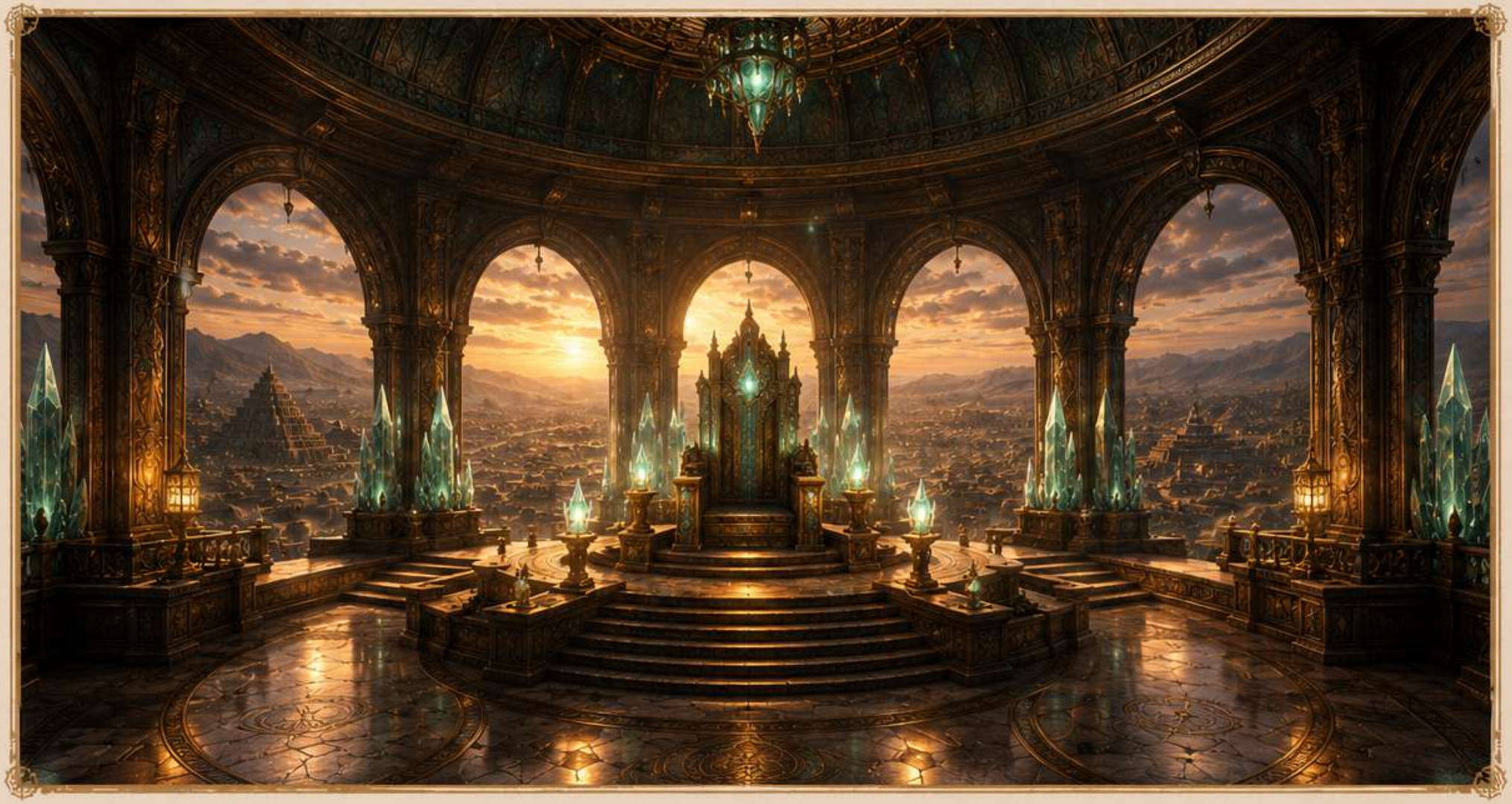
Características:

- Capital do Planeta Uruk-Yek
- Estruturas ciclópicas que lembram a pirâmides dominam a paisagem
- No centro da cidade está localizado o Palácio de Gilgamesh
- Água divina verte de cachoeiras e banha os arredores do Palácio
- A água é usada para cura de doenças e alívio de dores
- Ao redor estão diversos comércios e atrações turísticas que recebem os peregrinos que vem de todas partes do planeta.

Sala do Trono de Uruk'Kael

Características:

- Sala do Trono de Gilgamesh
- Trono elevado cercado por cristais
- Vista panorâmica da capital



Floresta Sagrada de Humbaba

Características:

- Vale Úmido nos confins de Uruk-Yek
- Habitado pelo ser mitológico Humbaba
- Enfraquece a ligação com o Aspecto

Passagem da Montanha Partida

Características:

- Passagem entre a abertura da maior montanha de Uruk-Yek
- Ligação direto com o Pântano de Tiamat
- Entrada guardada por Ashur Khelem

Pântano Colossal de Tiamat

Características:

- Pântano de proporções ciclópicas
- Cachoeria Colossal banha o pântano
- Cristais liberam energia do Aspecto

Caverna Secreta de Tiamat

Características:

- Caverna escondida atrás da Cachoeira
- Emerge das pedras quando em contato com o Aspecto
- Lar da Serpente Sagrada Tiamat

VI.III — Personae

I — Gilgamesh

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Gilgamesh Ninsun
TÍTULO	:	Deus-Rei
ESPÉCIE	:	Semideus Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	Rei do Planeta de Uruk-Yek (Morto)

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Muito alto
- Musculatura Colossal
- Rosto com traços duros e ancestrais
- Barba espessa e longa
- Cabelos escuros e longos

III — HISTÓRICO

Gilgamesh é um eco vivo de uma era em que deuses e homens não eram separados. Não existe consenso se ele é um semideus ou um híbrido entre raças alienígenas avançadas.

Gilgamesh acredita que a civilização nasce da força e a ordem só existe quando é capaz de impô-la. Mesmo sendo imortal cronologicamente ainda se sente vulnerável perante a força dos "deuses superiores", possui um tipo de Aspecto Primitivo e consegue sentir o Aspecto de Vashael mesmo do outro lado da galáxia.

Após a jornada junto a Vashael entendeu que a verdadeira imortalidade está no que deixou para seu povo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Túnicas culturais Uruk, Capa lateralizada feita de pele e cabeça de um tipo de Leão Alien, ornamentos e joias douradas, utiliza um Sipar (Escudo) e uma Shamshir (Espada) energizados por um Cristal de Lúmen de Uruk-Yek.

II — Ea-Nasir

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Ea-Nasir
TÍTULO	Mercador Fajuto de Uruk'Kael
ESPÉCIE	Humano Uruk
IDADE	37 anos
PLANETA DE ORIGEM	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	Comerciante de Uruk'Kael

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Magro quase ossudo
- Postura levemente curvada
- Rosto com nariz proeminente e olhos escuros
- Barba longa

III — HISTÓRICO

Mercador de metais raros e ligas "certificadas", especialista em contratos, cláusulas e... omissões. Bastante conhecido em Uruk'Kael por vender ligas tecnológicas "otimizadas" — que sempre falham no momento crítico.

Após um golpe na venda de metais para o Palácio de Gilgamesh, foi banido permanentemente da capital de Uruk-Yek, banimento que obviamente não respeita.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Túnicas culturais Uruk, Cinto de Mercador, Medalhão com símbolo antigo de família, Diversos anéis, Usa um Pergaminho Holográfico para demonstrar seus produtos de qualidade duvidosa.

III — UTNAPISHTIM

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Utnapishtim
TÍTULO	:	O Domador do Dilúvio
ESPÉCIE	:	Humano Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	O Imortal Original

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Magro
- Barbas e cabelos grisalhos
- Olhos profundos e Negros

III — HISTÓRICO

Após os deuses planejarem um dilúvio para destruir a humanidade, o deus da sabedoria informou sobre o dilúvio para Utnapishtim por pena e o ordenou a construir um barco cúbico chamado de "Preservador da Vida" e o enchê-lo com diversas formas de vida.

Com o fim do dilúvio Utnapishtim libertou os animais em sacrifício para os deuses, então por conta de sua satisfação o deus superior decidiu dar a imortalidade para Utnapishtim e sua esposa.

Milênios no futuro ao se encontrar com Gilgamesh e Vashael, decidiu dar-lhes a informação sobre "A Flor da Vida", mas em troca eles teriam que resgatar sua esposa que estava sendo mantida refém pela deusa da morte.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Túnicas culturais Uruk púidas, Medalhão Uruk desgastado, Cajado Uruk antigo

IV — Sidura

I — IDENTIFICAÇÃO

- NOME COMPLETO : Sidura
- TÍTULO : Taverneira do Entre-Mundos
- ESPÉCIE : Humano Uruk
- IDADE : 45 anos
- PLANETA DE ORIGEM : Uruk-Yek
- STATUS LEGAL : Guia do Além

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Baixa Estatura
- Cabelos castanhos
- Olhos castanhos

III — HISTÓRICO

Sidura e sua família trabalham por gerações na Taverna Entre-Mundos, ficando localizada na Margem do Rio dos Mortos. É responsável por guiar viajantes e as almas para dentro ou para fora do submundo.

Ao encontrar Gilgamesh e Vashael os aconselha a repensar sua jornada e buscar entender que uma vida comum e mortal é a resposta final.

IV — COMPETÊNCIA

- ESTRATÉGIA ◆◆◇◇
- LIDERANÇA ◆◆◇◇
- COMBATE CORPO A CORPO ◆◇◇◇
- TÁTICAS DE GUERRA ◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Vestidos culturais Uruk, Cinturão de Comerciante, Ornamentos e Joias Uruk.

V — Arshak-Naram

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Arshak-Naram
TÍTULO	Pastor dos Colossos
ESPÉCIE	Humano Uruk
IDADE	56 anos
PLANETA DE ORIGEM	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	Domador de Bestas

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Homem idoso
- Pele marcada pelo Sol
- Barba e Cabelos longos

III — HISTÓRICO

Arshak-Naram vive nos limites da cidade de Uruk'Kael, domina feras que não podem ser forçadas a cooperar.

Ao se encontrar com Gilgamesh e Vashael inicialmente se recusa a ajuda-los, mas ao perceber que Vashael também consegue se comunicar com as criaturas decide ajuda-los e dar Šar'Kums como montarias para o grupo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Vestes de couro antigo misturado a placas cerimoniais Uruk, Cajado Ritualístico Uruk

VI — Bel-Tukuti

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Bel-Tukuti
TÍTULO	:	O General que Nunca Recuou
ESPÉCIE	:	Humano Uruk
IDADE	:	52 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	General de Uruk'Kael

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculatura larga
- Barba e Cabelos grisalhos
- Olhar Marcial
- Tatuagens Ritualísticas no rosto

III — HISTÓRICO

Bel-Tukuti é o general mais fiel do exército de Gilgamesh, serve no Palácio há decadas.

Por ser o aliado mais fiel de Gilgamesh também atua como uma forma de conselheiro.

Após Gilgamesh trazer Vashael para o Palácio se opôs fortemente a Gilgamesh sair em uma jornada.

Após o sacrifício de Gilgamesh trabalhou fortemente na reconstrução de Uruk'Kael.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Armadura Uruk Pesada,
Lança Uruk de Guerra

VII — NINSARA

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Ninsara Ninsun
TÍTULO	:	A Curadora das Raízes Profundas
ESPÉCIE	:	Divindade Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	Divindade

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta
- Beleza Irreal
- Pele em tons de verde
- Cabelos verdes

III — HISTÓRICO

Ninsara é a mãe de Gilgamesh e foi a esposa do Rei Lugalbanda. Faz parte das entidades superiores que estão presentes no Planeta de Uruk-Yek, não se sabe se é uma divindade ou se faz parte de uma raça alien superior.

Ela é a guardiã dos conhecimentos botânicos antigos e ao se encontrar com Gilgamesh e Vashael os alerta que A Flor da Vida é algo muito mais poderoso do que eles podem imaginar.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Túnica feita de plantas nativas de Uruk,
Cajado Natural de Uruk

VIII — Inar'Zeth

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Inar'Zeth
TÍTULO	:	A Senhora do Desejo Eterno
ESPÉCIE	:	Divindade Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	Divindade

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta
- Beleza Perfeita e Sensualidade Irreal
- Pele Dourada
- Olhos Verdes Fantasmagóricos
- Emana uma energia que queima quem se aproxima

III — HISTÓRICO

Inar'Zeth sempre está cercada por uma aura sedutora e perigosa, observa Gilgamesh desde suas primeiras conquistas antes mesmo de Vashael chegar a Uruk-Yek. Vê em Gilgamesh força, ambição, medo da finitude e oferece a ele poder e domínio, enquanto ele estiver vivo.

Após Gilgamesh recusar a oferta e ferir seu orgulho divino, ela se volta para Anu'Kha em busca de punição, sendo ela a responsável pela liberação de Gud-Anu sobre Uruk'Kael.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Veste ritualística feita de energia líquida,
Coroa e Ornamentos Uruk

IX — Eresh-Thaal

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Eresh-Thaal
TÍTULO	A Guardiã do Fim
ESPÉCIE	Divindade Uruk
IDADE	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	Divindade

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta
- Forma Austera e quase Estática
- Pele acinzentada
- Olhos sem brilho
- Emana uma Aura gelada como um cadáver.

III — HISTÓRICO

Eresh-Thaal é a Guardiã do Fim e Senhora do Submundo. É responsável por não deixar as almas voltarem para o Mundo dos Vivos novamente após fazerem sua passagem.

Como forma de punição pela imortalidade de Utnapishtim, ela selou sua esposa em um sigilo e a arrastou para o Submundo.

Após ser enganada por Gilgamesh e Vashael acabou deixando pela primeira vez pessoas retornarem do Submundo de volta ao Mundo dos Vivos.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Veste ritualística negra atravessada por fios de luz fria, Coroa de Metal Frio

X — Ashur-Khelem

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Ashur-Khelem
TÍTULO	:	O Guardião da Travessia
ESPÉCIE	:	Divindade Menor Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	Divindade Menor

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculatura Pesada
- Pele Metálica dividida em Camadas
- Olhos brilhantes injetados

III — HISTÓRICO

Ashur-Kelem é o Guardião da Travessia entre a Montanha Partida e o Pântano Colossal de Tiamat-Rha.

É uma divindade menor dentro das entidades de Uruk-Yek, é um guerreiro formidável, mas que testa as intenções e não a força de seus oponentes.

Ele nunca ataca um oponente primeiro, apenas se defende.

Ao se encontrar com Gilgamesh e Vashael só permite que passem após os dois agirem juntos e pelo mesmo objetivo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Armadura Pesada Uruk,
Alabarda de Ritualística Uruk

XI — Anu'Kha

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Anu'Kha
TÍTULO	:	O Juiz do Firmamento Antigo
ESPÉCIE	:	Divindade Maior Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	Divindade Maior

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forma física com altura colossal
- Corpo humanoide idealizado como uma estátua viva
- Pele feita de pedra celestial
- Emana uma Aura Cósmica.
- Sua forma etérea representa o firmamentos antes mesmo da criação do universo.

III — HISTÓRICO

Anu'Kha não observa como juiz humano, mas como um sistema antigo avaliando variáveis impossíveis, sua postura transmite inevitabilidade, ordem e ausência de emoção.

Ao autorizar a libertação de Gud-Anu não o faz por ira, mas sim como se estivesse ativando um mecanismo de correção.

Reage a presença do Aspecto de Vashael como algo fora do sistema e da realidade, como se aquilo fosse uma energia que vem de algo superior até mesmo a ele.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Mantos cerimoniais pesados flutuando levemente,
Tecidos feitos de poeira estelar

XII — HUMBABA

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Humbaba
TÍTULO	:	O Guardião da Floresta
ESPÉCIE	:	Divindade Menor Uruk
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	:	Divindade Menor

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forma física com altura colossal
- Corpo feito de partes vivas da floresta
- Não possui um rosto fixo

III — HISTÓRICO

Humbaba é o guardião da Floresta Sagrada, protegido pelo deus da sabedoria.
Foi criado em tempos extremamente antigos e serve como uma forma de equilíbrio natural.

Ao ser derrotado por Gilgamesh e Vashael gera a fúria dos deuses que juram vingança a Gilgamesh.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◇◇◇
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Não usa vestimenta, seu corpo é feito de partes vivas da natureza de Uruk-Yek.

XIII — Gud-Anu

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Gud-Anu
TÍTULO	O Touro dos Céus
ESPÉCIE	Divindade Menor Uruk
IDADE	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	Divindade Menor

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forma de um Touro Colossal
- corpo híbrido entre algo orgânico e mineral
- Pele formada por placas cristalinas negras e douradas

III — HISTÓRICO

Gud-Anu não é apenas uma criatura, mas uma arma divina viva, criada pelos deuses arquitetos de Uruk-Yek para punir quem desafia o destino.

Anu'Kha o libera após Gilgamesh recusar a desua Inar'Zeth e humilha-la.

Com a união de Gilgamesh, Vashael e Sae'Rha ele é derrotado..

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◇◇◇
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Não usa vestimenta, seu corpo é feito de minérios vivos de Uruk-Yek.

XIV — Tiamat-Rha

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Tiamat-Rha
TÍTULO	Mãe Primordial
ESPÉCIE	Divindade Menor Uruk
IDADE	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	Uruk-Yek
STATUS LEGAL	Divindade Menor

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forma de uma Serpente Colossal
- Dentes extremamente afiados
- Escamas cristalinas na cor verde

III — HISTÓRICO

Tiamat-Rha não é simplesmente um animal selvagem, ela é a manifestação primordial da renovação, caos e o ciclo da vida.

Ela é uma entidade colossal, uma serpente dracônica que protege A Flor da Vida.

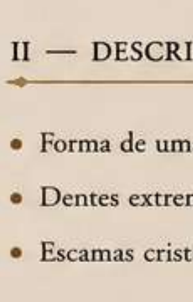
Gilgamesh acabou causando um desequilíbrio no ecossistemas do planeta Uruk-Yek após mata-la.

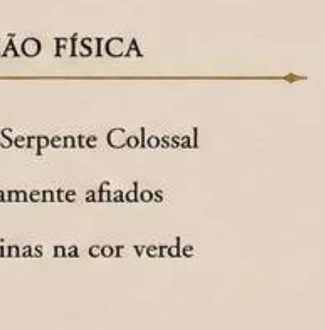
IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◇◇◇
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Não usa vestimenta, seu corpo é feito de escamas feitas de cristais de Uruk-Yek.





MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

AD FINES IMPERII

(Nos Confins do Império)

I.I — O Farol que Respira

Pharus Ultimus

Características:

- Farol de Navegação nos Limites do Império
- Emite pulsos de energia para guiar Cruzadores durante Saltos Espaciais
- Desaparecimentos misteriosos começam a acontecer
- Oficial Cassius Voss Draconis é mandado para inspecionar o local

I.II — Personae

I — Oficial Cassius Voss

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Cassius Voss Draconis
TÍTULO	:	Caçador Estelar
ESPÉCIE	:	Humano/Híbrido
IDADE	:	31 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Oficial Caçador Roma Aeterna

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Forte
- Cabelos pretos longos
- Olhos profundos

III — HISTÓRICO

Cassius Voss Draconis é um Oficial das Legiões de Roma Aeterna com designação especial de Caçador Estelar, após o ataque de um Noctyrr mudar sua vida e seu DNA ele se tornou responsável pela caçada de seres além da compreensão.

Foi responsável por dar fim a um Noctyrr extremamente poderoso que havia se apoderado de um Farol Estelar. Atualmente trabalha junto a Seraphine Vale.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Armadura Escura com Sensores bioenergéticos, Sobretudo Futurista, Chapéu preto, Lança Energética Retrátil e Pistola de Estacas.

II — Seraphine Vale

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Seraphine Vale
TÍTULO	:	Pistoleira Negra
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	27 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Caçadora Estelar em Treinamento

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Movimentos Fluídos
- Cabelos longos escuros
- Maquiagem Pesada

III — HISTÓRICO

Após o desaparecimento de seu pai no campo de batalha passou a atuar como Arma Conducta (Arma Contratada), um tipo de mercenária que atuava em contratos em zonas de guerra, planetas fora de rota, lugares onde ninguém fazia perguntas.

Após isso conseguiu seu emprego como Chefe de Segurança no Pharus Ultimus, ela foi a primeira a notar os desaparecimentos e solicitou ajuda Imperial.

Durante os eventos no Pharus Ultimus foi infectada pelo Noctyrr e atuou junto a Cassius Voss Draconis para derrota-lo e se curar.

Atualmente é uma Caçadora Estelar em Treinamento atuando com Cassius Voss Draconis.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Colete Tático Negro, Sobretudo Futurista, Cinto de Munições, Capuz vermelho longo, Pistolas de Estaca.

PISTOLEIRA NEGRA
ROMA AETERNA

III — Orion

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Orion Ruber
TÍTULO	:	Ala Nocturna
ESPÉCIE	:	Noctyrr
IDADE	:	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	:	Indefinido
STATUS LEGAL	:	Abatido

III — HISTÓRICO

Orion Ruber se infiltrou no Pharus Ultimus usando uma identidade falsa de Supervisor, o seu maior interesse no Pharus Ultimus era a Torre do Farol, onde o Gerador Bioenergético está localizado.

Orion é um Noctyrr (Codinome Romano: Umbrae Nobilis), um tipo de espécie parasítica bioenergética que se alimenta de bioenergia e tem habilidades especiais como a possibilidade de transformar outros seres vivos em formas de vida híbridas que respondem aos seus comandos, chamados de Vitiati.

Seu plano de dominar o farol foi exposto e ele acabou derrotado pela forma híbrida de Cassius Voss Draconis com a ajuda de Seraphine Vale.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

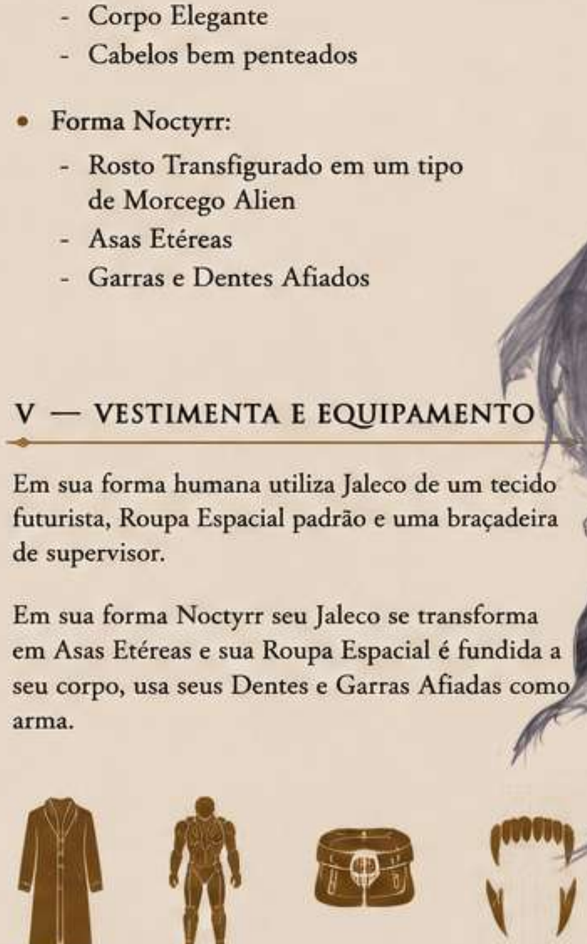
II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Forma Humana:
  - Alto
  - Corpo Elegante
  - Cabelos bem penteados
- Forma Noctyrr:
  - Rosto Transfigurado em um tipo de Morcego Alien
  - Asas Etéreas
  - Garras e Dentes Afiados

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

Em sua forma humana utiliza Jaleco de um tecido futurista, Roupa Espacial padrão e uma braçadeira de supervisor.

Em sua forma Noctyrr seu Jaleco se transforma em Asas Etéreas e sua Roupa Espacial é fundida a seu corpo, usa seus Dentes e Garras Afiadas como arma.



IV — VITIATI

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Umbrae Hybridae Nobiles
TÍTULO	Os Transformados
ESPÉCIE	Humanos Híbridos
IDADE	Indefinido (∞)
PLANETA DE ORIGEM	Indefinido
STATUS LEGAL	Abatidos

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Curvados
- Carne Podre fundida a Metal
- Rostos Desfigurados
- Garras e Dentes Afiados
- Alfa tem a aparência mais estável

III — HISTÓRICO

Os Noctyrr têm a habilidade especial de transformar seres vivos em híbridos fundindo sua própria energia no corpo das vítimas, possibilitando o controle sobre as mesmas. As vítimas passam por um processo de mutação onde seu corpo antigo apodrece e se funde com seu novo corpo híbrido.

O Hospedeiro correto pode se transformar em um Alfa, um tipo de Vitiati mais estável e com capacidades cognitivas mais claras, podendo exercer controle sobre outros Vitiati, caso o Alfa consiga resistir a transformação completa ele se torna um novo Noctyrr independente.

Durante os eventos no Pharus Ultimus, Cassius Voss Draconis e Seraphine Vale derrotaram Orion em sua forma Noctyrr o que fez com que os Vitiati morressem de inanição.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

CARNE PODRE FUNDIDA COM METAL

GARRAS E DENTES AFIADOS

OS TRANSFORMADOS

II.I — Circus Abyssalis

Arena Espacial Clandestina

Características:

- Arena Esférica Espacial
- Apostas Ilegais
- Pesquisas Ilegais
- Combates Brutais em Gravidade Alternada
- Abóboda de Vidro na parte Superior da Arena
- Domo de Metal na parte Inferior da Arena

II.II — Personae

I — LYSSARA IX

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Lyssara IX
TÍTULO	:	A Bailarina do Vazio
ESPÉCIE	:	Humano Modificado
IDADE	:	Indefinido
PLANETA DE ORIGEM	:	Indefinido
STATUS LEGAL	:	Arma Conducta

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Porte Atlético
- Cabelos ruivos encaracolados
- Melhorias Tecnológicas

III — HISTÓRICO

Lyssara IX ganha consciência ao entrar a primeira vez na arena e combate como se já tivesse feito isso durante toda sua vida, ela foi projetada para o Circus Abyssalis, possuí implantes Reguladores Gravitacionais Internos, Aumento de Reflexo Neural e Interface Neural.

Após ter acesso a uma backdoor do sistema do Circus Abyssalis consegue acessar informações sobre os outros Gladiadores e descobre que todos ali tinham vidas passadas e estavam participando de um experimento perverso da Elite Corrupta Romana.

Lidera uma rebelião que destrói o Circus Abyssalis e todos que a controlavam. Atualmente atua como Líder de um Batalhão de Arma Conducta formado pelos ex-Gladiadores do Circus Abyssalis.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA GLADIADORA FUTURISTA
- CAPA LONGA VERMELHA
- IMPLANTES GRAVITACIONAIS
- ADAGA ENERGÉTICA

ARMA CONDUCTA

II — Ionus Vale

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Ionus Vale
TÍTULO	:	O Herói Quebrado
ESPÉCIE	:	Humano Modificado
IDADE	:	Indefinido
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Arma Conducta

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculatura Densa
- Cabelos grisalhos
- Rosto Cansado

III — HISTÓRICO

Ionus Vale era um Gladiador Veterano no Circus Abyssalis, estava tanto tempo ali que não tinha memórias de quando chegou, era isso o que pensava.

Após Lyssara IX acessar uma backdoor do sistema de Circus Abyssalis ela descobre que Ionus Vale é na verdade um herói de guerra romano que havia sofrido ferimentos críticos em uma operação classificada em uma lua longínqua, ele foi declarado oficialmente morto e transferido para um Projeto de Aprimoramento no Circus Abyssalis, tendo suas memórias parcialmente removidas, uma linha chamou a atenção de Lyssara IX, Registro Familiar: Seraphine Vale Status: Desaparecida.

Após a verdade ter sido revelada ele se une a Lyssara IX em sua rebelião para destruir o Circus Abyssalis. Atualmente é um Arma Conducta no Esquadrão de Lyssara IX.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA GLADIADOR FUTURISTA
- PROTEÇÃO PESADA
- IMPLANTES DE APRIMORAMENTO
- ESPADA ENERGÉTICA

ARMA CONDUCTA

III — Brakkus Ghor

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Brakkus Ghor
TÍTULO	:	O Tanque de Batalha
ESPÉCIE	:	Humano Modificado
IDADE	:	Indefinido
PLANETA DE ORIGEM	:	Indefinido
STATUS LEGAL	:	Arma Conducta

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculatura Pesada
- Cabelo Moicano
- Tatuagem Tribal na cabeça

III — HISTÓRICO

Brakkus Ghor era um Gladiador extremamente habilidoso dentro do Circus Abyssalis, seu estilo de combate era baseado em força bruta e combate direto.

Possui uma personalidade silenciosa e resignada e já havia aceitado que seu futuro seria a morte dentro da arena. Após ver a força de Lyssara IX passou a acreditar que poderia existir algo diferente em seu futuro, então decidiu ajuda-la em sua rebelião.

Atualmente é um Arma Conducta membro do Esquadrão de Lyssara IX.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◇◇◇
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA GLADIADOR FUTURISTA
- PROTEÇÃO PESADA
- IMPLANTES DE APRIMORAMENTO
- MACHADO DE GUERRA

ARMA CONDUCTA

IV — Kaelith Veyra

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Kaelith Veyra
TÍTULO	:	A Assassina Elegante
ESPÉCIE	:	Humano Modificado
IDADE	:	Indefinido
PLANETA DE ORIGEM	:	Indefinido
STATUS LEGAL	:	Arma Conducta

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta
- Esguia
- Cabelo Negros Curtos
- Traços Asiáticos

III — HISTÓRICO

Kaelith Veyra era uma gladiadora extremamente letal do Circus Abyssalis, possuía um estilo de luta extremamente rápido e preciso sem desperdícios.

Manteve certa rivalidade com Lyssara IX desde o primeiro encontro, ao conhecer melhor Lyssara IX essa rivalidade se tornou admiração. Por ter uma personalidade questionadora decidiu apoiar a rebelião de Lyssara IX.

Atualmente é uma Arma Conducta atuando como Oficial no Esquadrão de Lyssara IX.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA FUTURISTA LEVE
- IMPLANTES DE APRIMORAMENTO
- ADAGAS GÊMEAS

ARMA CONDUCTA

V — Drax-Null

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Drax-Null
TÍTULO	O Ciborgue Louco
ESPÉCIE	Humano Modificado
IDADE	Indefinido
PLANETA DE ORIGEM	Indefinido
STATUS LEGAL	Morto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculatura Brutal
- Extremamente Modificado
- Metade Homem Metade Máquina.

III — HISTÓRICO

Drax-Null sempre foi o Gladiador com mais modificações do Circus Abyssalis, já havia sido destruído e reconstruído tantas vezes que mal podia se lembrar mais da primeira vez.

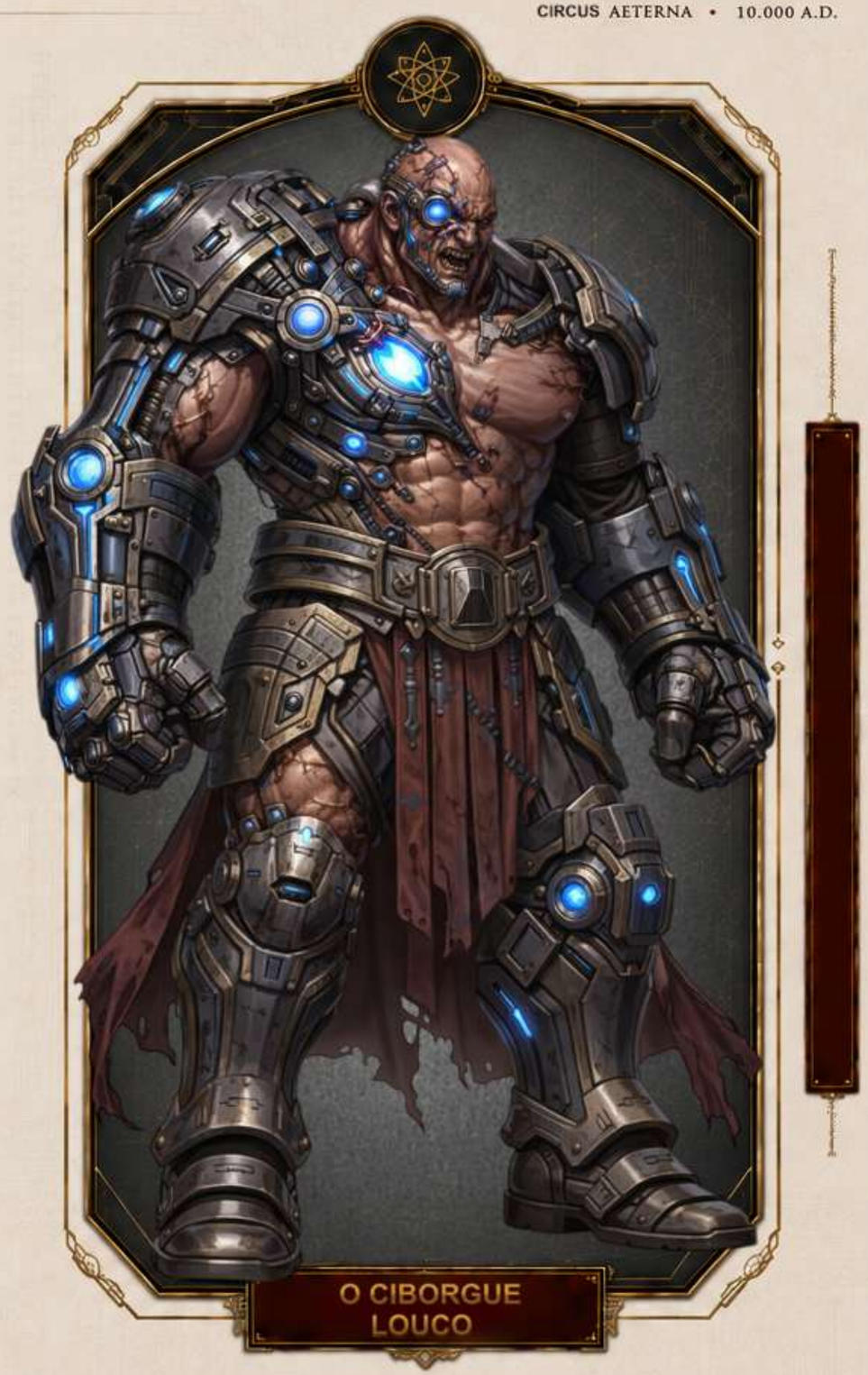
Após ser derrotado a primeira vez por Lyssara IX recebeu modificações ainda mais brutais e um Chip Neural de controle completo desenvolvido por Magister Lykon, precisando da união de Lyssara IX e Kaelith Veyra para derrota-lo de uma vez por todas.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◇◇◇
LIDERANÇA	◆◇◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA DE GLADIADOR FUTURISTA PESADA
- IMPLANTES DE APRIMORAMENTO
- MODIFICAÇÕES PESADAS
- PUNHOS COMO ARMA



VI — Magister Lykon

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Magister Lykon
TÍTULO	Cientista do Circus Abyssalis
ESPÉCIE	Humano Modificado
IDADE	35 anos
PLANETA DE ORIGEM	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	Falecido

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Magro
- Cabelos Negros

III — HISTÓRICO

Magister Lykon é a mente perversa por trás de todos experimentos e modificações dos Gladiadores do Circus Abyssalis.

Fora escolhido a dedo junto a Dominus Kael Vortigan pela Elite Corrupta Romana para estar a frente do projeto de criação de Super Soldados utilizando pessoas de todas partes da galáxia.

Foi morto durante a destruição do Circus Abyssalis pela rebelião de Lyssara IX.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- JALECO FUTURISTA
- ÓCULOS DE REALIDADE AUMENTADA
- IMPLANTE DE ACELERAÇÃO NEURAL
- BRAÇADEIRA DE SUPERVISOR

CIENTISTA DO CIRCUS ABYSSALIS

VII — Dominus Kael Vortigan

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Dominus Kael Vortigan
TÍTULO	:	Proprietário do Circus Abysalis
ESPÉCIE	:	Humano Modificado
IDADE	:	49 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Roma Aeterna
STATUS LEGAL	:	Falecido

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Porte Elegante
- Cabelos e Barbas Grisalhas
- Implante Visível na têmpora

III — HISTÓRICO

Dominus Kael Vortigan foi o proprietário do Circus Abyssalis, foi expulso da Elite Romana após uma série de crimes contra a humanidade, mas extraoficialmente foi protegido pela Elite Corrupta Romana e escohlido para comandar um projeto de criação de Super Soldados junto a Magister Lykon.

Tem uma personalidade fria, calculista e vê tudo como investimento, não se importa de monetizar experimentos genéticos ou vender tecnologia para elites e militares, não importa da onde sejam.

Faleceu durante a rebelião de Lyssara IX.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA FUTURISTA DA ELITE ROMANA
- CAPA ELEGANTE
- IMPLANTE DE ACELERAÇÃO NEURAL

PROPRIETÁRIO DO CIRCUS ABYSSALIS

III.I — Feritas Valhallae

Valhalla IX

Características:

- Mundo ancestral
- Extremamente Espiritualizado
- Pacto entre clãs mantém a união
- Desperta interesse da Elite Corrupta Romana para dominação e extração ilegal

III.II — Personae

I — Kaeryn Vael'Thar

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Kaeryn Vael'Thar
TÍTULO	:	Raio Amarelo de Valhalla
ESPÉCIE	:	Theryn-Kaal
IDADE	:	25 anos (Aproximação Humana)
PLANETA DE ORIGEM	:	Valhalla IX
STATUS LEGAL	:	Capitã da Guarda dos Zain'Kaal

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta
- Porte Elegante
- Aparência Tigresa Humanoide
- Pelagem branca com listras douradas
- Olhos verde luminescentes

III — HISTÓRICO

Kaeryn Vael'Thar é a Capitã da Guarda do clã Zain'Kaal que é chefiado por Rhaegor Kord, seu clã é conhecido por ter guerreiros honrados e ser mais aberto as mudanças do tempo.

Após um ritual que dá errado, Kaeryn e Bhaek'Tor são mandados em uma missão até os confins do planeta para investigar o acontecimento.

Após a descoberta chocante que Velkor Nythar, o conselheiro do clã Zain'Kaal estava traindo sua própria espécie para obter vantagens da Elite Corrupta Romana, os dois derrotam os traidores e conseguem completar o ritual para salvar seu planeta a tempo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA CULTURAL DOS ZAIN'KAAL
- CAPA FELPUDA
- ADAGAS GÊMEAS

RAIO AMARELO DE VALHALLA
CAPITÃ DA GUARDA DOS ZAIN'KAAL

II — Rhaek'Tor

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Rhaek'Tor Mael-Khun
TÍTULO	:	Raio Negro de Valhalla
ESPÉCIE	:	Theryn-Kaal
IDADE	:	28 anos (Aproximação Humana)
PLANETA DE ORIGEM	:	Valhalla IX
STATUS LEGAL	:	Capitão da Guarda dos Khuur'Kaal

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculoso
- Aparência Pantera Humanoide
- Pelagem negra com pintas escuras
- Olhos laranja luminescentes

III — HISTÓRICO

Rhaek'Tor Mael-Khun é o Capitão da Guarda do clã Khuur'Kaal que é chefiado por Aeryn Sol'Kha, seu clã é conhecido por ter guerreiros corajosos e ser mais apegado as tradições.

Após um ritual que dá errado, Rhaek'Tor e Kaeryn são mandados em uma missão até os confins do planeta para investigar o acontecimento.

Após a descoberta chocante que Velkor Nythar, o conselheiro do clã Zain'Kaal estava traindo sua própria espécie para obter vantagens da Elite Corrupta Romana, os dois derrotam os traidores e conseguem completar o ritual para salvar seu planeta a tempo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◆
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA CULTURAL DOS KHUUR'KAAL
- CAPA LONGA
- ADAGAS DE COMBATE
- GARRAS METÁLICAS

RAIO NEGRO DE VALHALLA
CAPITÃO DA GUARDA DOS KHUUR'KAAL

III — Tharvok Vael'Thyr

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Tharvok Vael'Thyr
TÍTULO	:	O Guardião da Sabedoria
ESPÉCIE	:	Theryn-Kaal
IDADE	:	67 anos (Aproximação Humana)
PLANETA DE ORIGEM	:	Valhalla IX
STATUS LEGAL	:	O Grande Ancião

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Musculoso
- Aparência Dente de Sabre Humanoide
- Pelagem negra com listras douradas
- Olhos azul luminescentes

III — HISTÓRICO

Tharvok Vael'Thyr é o o Grande Ancião de Valhalla IX, sendo o responsável por reunir o conselho dos clãs e de todos preparativos para os rituais espirituais dos Theryn-Kaal.

Após um ritual que dá errado, incube a Kaeryn e Rhaek'Tor uma missão para eles irem até os confins do planeta para investigar o acontecimento.

Após a descoberta chocante que Velkor Nythar, o conselheiro do clã Zain'Kaal estava traindo sua própria espécie para obter vantegens da Elite Corrupta Romana, os Kaeryn e Rhaek'Tor derrotam os traidores e com a ajuda de Tharvok conseguem completar o ritual para salvar seu planeta a tempo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA RITUALÍSTICA DOS THERYN-KAAL
- CAPA LONGA
- BASTÃO RITUALÍSTICO THERYN-KAAL

O GUARDIÃO DA SABEDORIA
O GRANDE ANCIÃO

IV — Aeryn Sol'kha

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Aeryn Sol'Kha
TÍTULO	:	Presa de Aço
ESPÉCIE	:	Theryn-Kaal
IDADE	:	39 anos (Aproximação Humana)
PLANETA DE ORIGEM	:	Valhalla IX
STATUS LEGAL	:	Chefe do Clã Khuur'Kaal

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta, Forte, Aparência Leoa Humanoide
- Pelagem dourada com pintas escuras
- Olhos verde luminescentes.

III — HISTÓRICO

Aeryn Sol'Kha é a Chefe do Clã Khuur'Kaal, uma guerreira extremamente poderosa e que é extremamente ligada as tradições da cultura dos Theryn-Kaal.

Foi responsável pela união do clã novamente após décadas de intrigas internas. Após o ritual dar errado ela suspeitou dos clãs rivais, mas resolveu escutar o Grande Ancião e dar uma chance para Rhaek'Tor e Kaeryn investigarem a situação mais a fundo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA CULTURAL DOS KHUUR'KAAL
- CAPA LONGA
- ADAGA DE COMBATE

CHEFE DO CLÃ KHUUR'KAAL

V — Rhaegor Khord

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Rhaegor Khord
TÍTULO	:	Pegada Branca
ESPÉCIE	:	Theryn-Kaal
IDADE	:	37 anos (Aproximação Humana)
PLANETA DE ORIGEM	:	Valhalla IX
STATUS LEGAL	:	Chefe do Clã Zain'Kaal

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Forte
- Aparência Leopardo das Neves Humanoide
- Pelagem acinzentada com pintas escuras
- Olhos laranja luminescentes.

III — HISTÓRICO

Rhaegor Khord é o Chefe do Clã Zain'Kaal, um guerreiro conhecido por sua mente afiada.
Sua liderança é baseada na distribuição igualitárias das tarefas e na tomada de decisões a longo prazo dentro do Clã.

Após o ritual dar errado ele suspeitou dos clãs rivais, mas resolveu escutar o Grande Ancião e dar uma chance para Rhaek'Tor e Kaeryn investigarem a situação mais a fundo.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA CULTURAL DOS ZAIN'KAAL
- CAPA LONGA
- GARRAS DE AÇO

CHEFE DO CLÃ ZAIN'KAAL

VI — Velkor Nythar

I — IDENTIFICAÇÃO

- NOME COMPLETO : Velkor Nythar
- TÍTULO : Olhos de Gelo
- ESPÉCIE : Theryn-Kaal
- IDADE : 39 anos (Aproximação Humana)
- PLANETA DE ORIGEM : Valhalla IX
- STATUS LEGAL : Morto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Forte
- Aparência Lince Humanoide
- Pelagem acinzentada com pintas escuras ,
- Olhos laranja luminescentes.

III — HISTÓRICO

Velkor Nythar era o Conselheiro do Clã Zain'Kaal, um guerreiro conhecida por usa frieza frente a situações difíceis. Subiu até o posto de Conselheiro durante a chefia de Rhaegor Khord.

Planejou em usar Primus Ferox como arma para desestabilizar os clãs e facilitar a dominação de um grupo da Elite Corrupta Romana para obter vantagens financeiras.

Após ter seu plano descoberto, foi derrotado por Kaeryn e Rhaek'Tor.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- ARMADURA CULTURAL DOS ZAIN'KAAL
- CAPA LONGA
- ADAGA DE COMBATE

VII — Comandante Corrupto Romano

I — IDENTIFICAÇÃO

- NOME COMPLETO : Indefinido
- TÍTULO : Indefinido
- ESPÉCIE : Humano
- IDADE : Indefinido
- PLANETA DE ORIGEM : Roma Aeterna
- STATUS LEGAL : Morto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura Média
- Forte
- Outras características desconhecidas

III — HISTÓRICO

Comandante de uma das Legiões Romana que responde clandestinamente a parte da Elite Corrupta Romana. Sua função em Valhalla IX era a de destruir a árvore Yggdrasil interrompendo o ritual e fazendo com que Primus Ferox fosse libertado e causasse o caos no planeta.

Caso o plano desse certo, eles iriam abater a Besta Ancestral e tomar o poder dentro do planeta com a ajuda de Velkor. Foi derrotado e morto por Kaeryn e Rhaek'Tor.

IV — COMPETÊNCIA

- ESTRATÉGIA ◆◆◆◇
- LIDERANÇA ◆◆◆◇
- COMBATE CORPO A CORPO ◆◆◆◆
- TÁTICAS DE GUERRA ◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- LORICA ASTRA ADAPTADA AO CLIMA FRIO
- CAPA CAMUFLADA
- CAPACETE COM VISOR ESPECIAL
- GLADIUS
- ESCUDO DE LÚMEN LARANJA (ADAPTADO AO FRIO)

MORTO

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

FORMATIO IMPERII

(A Formação do Império)

I.I — Capitais Mais Relevantes

Roma

Capital do Império Romano do Ocidente

CARACTERÍSTICAS:

- Cidade em reconstrução buscando resgatar a antiga glória
- Mesmo enfraquecida continua sendo a principal cidade do Império Romano do Ocidente
- Após Rômulo Augusto preservar o trono e derrotar Odoacro, a capital foi transferida de Ravena novamente para Roma
- Após a vitória do Exército da Águia contra Justiniano I, Roma passou a ser a Capital do novo Império Romano Unificado, para depois vir a se tornar a Capital do Império de Roma Aeterna.

I.II — Capitais Mais Relevantes

Constantinopla

Capital do Império Romano do Oriente

CARACTERÍSTICAS:

- Principal cidade do Império Romano do Oriente
- Após a vitória do Exército da Águia contra Justiniano I, Roma passou a ser a Capital do novo Império Romano Unificado
- Constantinopla deixou de ser capital e passou a ser uma das cidades mais importantes da parte Oriental do Império Romano Unificado.

II — Personae

I — Flavius Belisarius

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Flavius Belisarius
TÍTULO	O Último Romano
ESPÉCIE	Humano
IDADE	30 anos
PLANETA DE ORIGEM	Terra
STATUS LEGAL	Magister Militum do Império Romano Reunificado

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Forte
- Cabelos levemente ondulados
- Cavanhaque

III — HISTÓRICO

General conhecido por sua lealdade absoluta ao Império Romano do Oriente e seu Imperador Justiniano I. Foi responsável por vitórias geniais para o Império Oriental como na Batalha de Dara, onde derrotou um exército persa sassânida numericamente superior; na Revolta de Nika, onde suprimiu uma revolta violenta que buscava destronar Justiniano I e também na Guerra Vândala, onde derrotou o Reino Vândalo no Norte da África.

Após tantas campanhas bem-sucedidas Justiniano I ordenou seu retorno de volta para Constantinopla, onde então ordenou que Belisário marchasse contra o Império Romano do Ocidente, após Belisário recusar a usar métodos violentos, Justiniano I o declarou traidor e começou uma campanha de perseguição a Belisário, sua esposa Antonina e todos soldados próximos a ele.

Após um período de fuga finalmente é escoltado até Roma onde junto ao Imperador do Império do Ocidente, Cassius Valerius, forma o Exército da Águia e marcha contra Justiniano I e seu General Narses, os derrotando.

Recusou a coroa do Império Romano do Oriente, sugerindo então a reunificação dos dois Impérios no Império Romano Reunificado, que mais tarde viria a se tornar o Império Estelar de Roma Aeterna.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- LORICA SQUAMATA
- CAPA LONGA
- SPATHA DE GAIUS

MAGISTER MILITUM DO IMPÉRIO ROMANO REUNIFICADO

II — ANTONINA

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	: Antonina
TÍTULO	: A Voz de Constantinopla
ESPÉCIE	: Humano
IDADE	: 40 anos
PLANETA DE ORIGEM	: Terra
STATUS LEGAL	: Esposa e Conselheira de Flávio Belisário

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alta, Elegante, Cabelos Longos e Loiros

III — HISTÓRICO

Antonina, filha de um Auriga do Hipódromo de Constantinopla, começou sua vida como uma cortesã nos bairros boêmios de Constantinopla onde conheceu Teodora, que viria a ser a Imperatriz de Constantinopla. Belisário se apaixonou perdidamente por ela desde o primeiro encontro e após certo tempo a pediu em casamento.

Antonina ascendeu rapidamente como um tipo de conselheira não oficial dentro dos palácios de Constantinopla, tendo influência e contato com diversas figuras importantes de Constantinopla.

Após Belisário ter sido declarado traidor foi mantida sobre custódia dentro do Grande Palácio sobre vigilância constante de aliados de Justiniano I. Usou toda sua influência principalmente com a Imperatriz Teodora e outras pessoas importantes para ajudar Belisário mesmo estando separados, sendo ela a responsável pelo plano de abertura dos portões de Constantinopla para o Exército da Águia.

Após o fim da guerra teve um filho com Flávio Belisário, chamado de Flavius Valerius, pesquisa genética posterior mostrou que o Oficial Marcus Valerius é um ancestral de Flávio Belisário.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◇◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA NOBRE DE CONSTANTINOPLA
- CAPA LONGA

CONSELHEIRA IMPERIAL

III — Justiniano I

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	:	Justiniano I
TÍTULO	:	Justiniano, O Grande
ESPÉCIE	:	Humano
IDADE	:	52 anos
PLANETA DE ORIGEM	:	Terra
STATUS LEGAL	:	Imperador Deposto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Postura Digna
- Cabelos Curtos

III — HISTÓRICO

Justiniano I chegou ao poder com ajuda de seu tio e antigo Imperador, Justino I. Foi um dos maiores imperadores romanos com seus projetos legislativos e expansões territoriais. Sua maior ambição era reunificar o Império Romano tendo a si como o Imperador e ele faria o que fosse necessário para atingir esse objetivo, até mesmo marchar contra uma civilização irmã.

Após Belisário recusar usar a força contra o Império Romano do Ocidente que estava enfraquecido, resolveu declara-lo traidor do Império e perseguir todos que mantinham contato com o General, aprisionando também sua esposa Antonina.

Para continuar seu projeto declarou General Narses o Magister Militum do Império e começou uma campanha militar contra o Império Romano do Ocidente.

Após Belisário e o Exército da Águia tomaram o controle de Constantinopla, foi deposto pelo Senado e faleceu cego e pobre perambulando pelas ruas do agora Império Romano Reunificado.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA IMPERIAL DE CONSTANTINOPLA
- CAPA LONGA
- COROA
- INSÍGNIAS IMPERIAIS

IMPERADOR DE CONSTANTINOPLA DEPOSTO

IV — General Narses

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Narses
TÍTULO	Narses, O Eunuco
ESPÉCIE	Humano
IDADE	55 anos
PLANETA DE ORIGEM	Terra
STATUS LEGAL	General Deposto

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Postura Digna
- Cabelos Encaracolados grisalhos

III — HISTÓRICO

General Narses era um armênio romanizado que foi conhecido por ser tão genial quanto Belisário em campo de batalha.

Após Justiniano declarar Belisário traidor, ele ganhou a função de Magister Militum e passou a comandar uma campanha contra o Império Romano do Ocidente, focada primeiramente em espionagem, sabotagem e desinformação para depois evoluir para uma campanha militar completa.

Foi derrotado por Belisário em Naísso e também na Batalha de Constantinopla e viveu o resto da sua vida em exílio vigiado pelo Império.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◆
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◆

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- LORICA SQUAMATA
- CAPA LONGA
- FAIXA BORDADA
- SPATHA

GENERAL DEPOSTO

V — Cassius Valerius

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Cassius Valerius
TÍTULO	Cassius, O Reunificador
ESPÉCIE	Humano
IDADE	53 anos
PLANETA DE ORIGEM	Terra
STATUS LEGAL	Imperador do Império Romano Reunificado

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Postura Digna
- Cabelos grisalhos
- Olhar profundo

III — HISTÓRICO

Cassius Valerius foi o segundo a assumir o Império após Rômulo Augusto ter derrotado Odoacro e mantido o Império Romano do Ocidente integro. Ficou muito conhecido por ser um Imperador sábio e que buscava manter a unidade do Império não importasse os custos.

Após finalmente se encontrar com Belisário decidiu formar o Exército da Águia para marchar contra Justiniano que buscava ter todo o Império Romano para si.

Após a derrota de Justiniano sugeriu que Belisário tomasse a coroa como o Imperador do Império Romano do Oriente, após negativa de Belisário decidiu então reunificar o Império em um só novamente, o Império Romano Reunificado.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◆◆
COMBATE CORPO A CORPO	◆◇◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA NOBRE ROMANA
- CAPA LONGA
- SPATHA CERIMONIAL

IMPERADOR DO IMPÉRIO ROMANO REUNIFICADO

VI — Lucius Drusus

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Lucius Drusus
TÍTULO	O Farejador
ESPÉCIE	Humano
IDADE	31 anos
PLANETA DE ORIGEM	Terra
STATUS LEGAL	IOficial Legionário

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Forte
- Cabelos pretos, Barba grisalha

III — HISTÓRICO

Lucius foi um ex-legionário do Império Romano do Oriente, mas após um ferimento passou a viver como caçador de recompensas.

Começou a busca pela recompensa de Belisário muito mais por conta da curiosidade para saber se ele realmente era um traidor, pois todos que ele conhecia admiravam Belisário.

Teve diversos embates com Belisário até ser derrotado e preso, após sua prisão Belisário o perdoou e o integrou no Exército da Águia como um de seus Oficiais de confiança.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◆◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◆◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- LORICA HAMATA
- PROTEÇÕES DE COURO
- CAPA DESGASTADA
- SPATHA

OFICIAL LEGIONÁRIO

VII — GUNDERIC

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Gunderic
TÍTULO	O Filho de Cartago
ESPÉCIE	Humano
IDADE	26 anos
PLANETA DE ORIGEM	Terra
STATUS LEGAL	Oficial Legionário

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Alto
- Forte
- Cabelos **Loiros**

III — HISTÓRICO

Gunderic foi um ex-soldado vândalo que foi derrotado pelas legiões de Belisário durante a Guerra Vândala.

Se encontrou com Belisário em Benevento onde o ajudou a derrotar alguns caçadores de recompensa que estavam em seu encalço.

Belisário decidiu confiar naquele homem que o havia ajudado e após chegarem em Roma o integrou no Exército da Águia como um de seus Oficiais de confiança.

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◇◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◆◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA GERMÂNICA
- CAPA LONGA
- MACHADO DE GUERRA

OFICIAL LEGIONÁRIO

VIII — Caius

I — IDENTIFICAÇÃO

NOME COMPLETO	Caius Fabius
TÍTULO	O Último Recruta
ESPÉCIE	Humano
IDADE	23 anos
PLANETA DE ORIGEM	Terra
STATUS LEGAL	Oficial Legionário

II — DESCRIÇÃO FÍSICA

- Altura média
- Esguio
- Cabelos pretos

III — HISTÓRICO

Caius Fabius era um soldado novato que atuou na Guerra Vândala sobre comando de Belisário.

Após Belisário ter sido declarado traidor, Caius e outros soldados passaram a ser perseguidos.

Caius fugiu e partiu em busca dos rastros de Belisário. Ao se encontrarem Belisário e Gunderic acharam que ele era um caçador de recompensas, mas após o mal entendido ter sido esclarecido Belisário o deixou entrar no grupo, também foi integrado ao Exército da Águia como Oficial de confiança de Belisário..

IV — COMPETÊNCIA

ESTRATÉGIA	◆◆◆◇
LIDERANÇA	◆◆◇◇
COMBATE CORPO A CORPO	◆◆◇◇
TÁTICAS DE GUERRA	◆◆◇◇

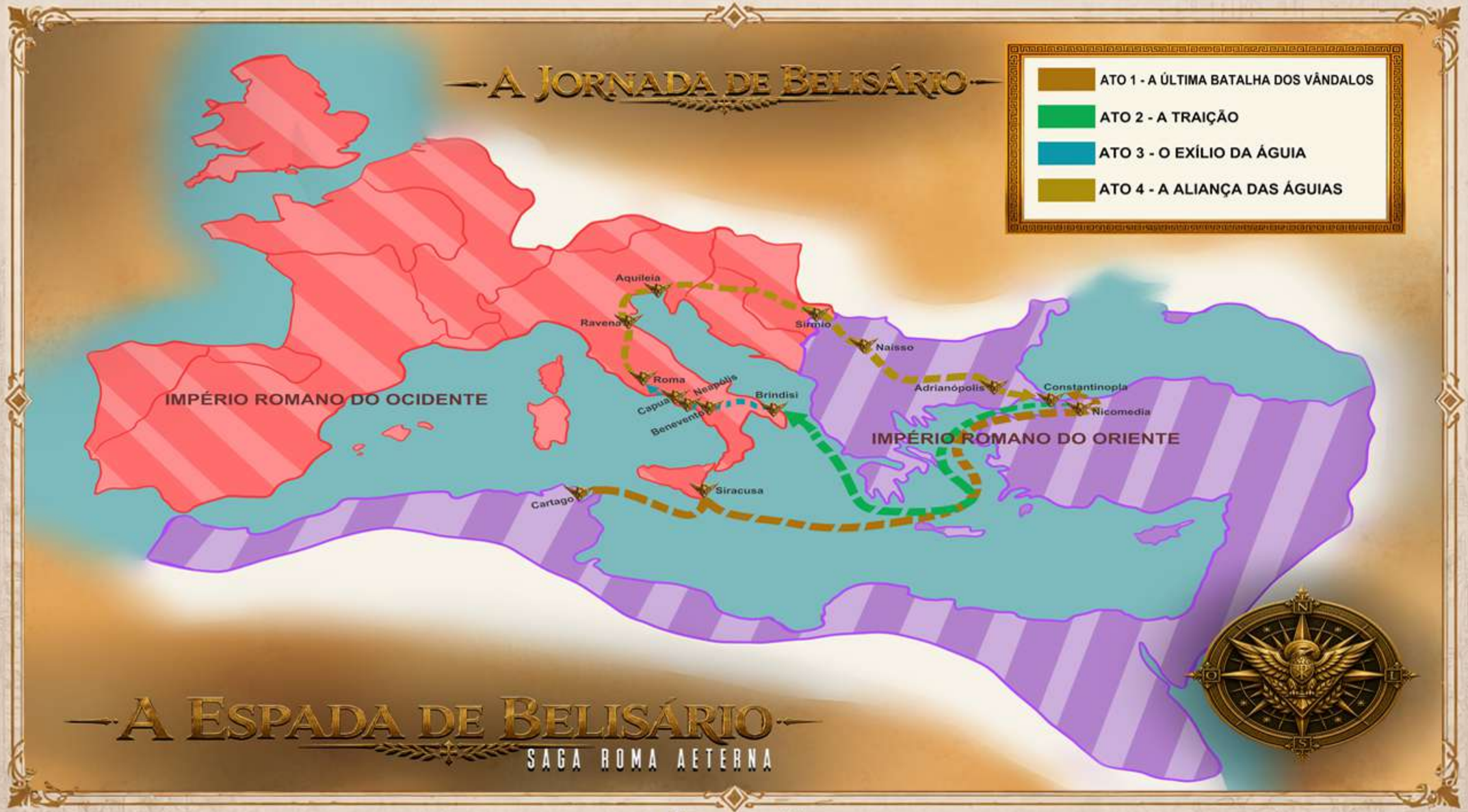
V — VESTIMENTA E EQUIPAMENTO

- TÚNICA GASTA
- CAPA DESGASTADA
- SPATHA DE BELISÁRIO

OFICIAL LEGIONÁRIO

III – Tabula Reunificationis

(Mapa da Reunificação)



MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

LIBER PRIMUS — ROMA 10.000 A.D.

VEHICULA GALAXIAE

(VEÍCULOS DA GALÁXIA)

Cruzador Espacial Roma Aeterna

- Naves Colossais
- Estrutura feita de Aethrakar
- Salto Espaciais usando Buracos Negros Artificiais

Nave de Batalha Roma Aeterna

- Naves de Combate
- Estrutura feita de Aethrakar
- Saltos Espaciais de Curto Alcance
- Armamento de Aceleração Laser
- Núcleo de Energia de Lúmen

Transporte Público Roma Aeterna

- Nave de Transporte
- Estrutura feita de Ligas Metálicas
- Viagens por Rotas Pré-Definidas

Tenda-Móvel de Rashid

- Veículo Flutuante Desgastado
- Abarrotado de Mercadorias
- Sempre Pronto para Fuga

Moto Flutuante de Marcus

- Veículo Flutuante Desgastado
- Alta Velocidade
- Capacidade para um Único Passageiro

Nave-Arraia

- Veículo Voador em Forma de Arraia
- Cockpit de Vidro
- Capacidade para até 4 Passageiros
- “Caudas” com Pontas Iluminadas

Nave de Batalha Yáruk-En

- Nave de Combate
- Estrutura de Biometal
- Alta Manobrabilidade
- Integrada ao Planeta de Yáruk-En

Veleiro Vastariano

- Veleiro de Pequeno Porte
- Estrutura de Minérios Vastarianos
- Alta Manobrabilidade
- Velas Iridescentes

Navio Veleiro Vastariano

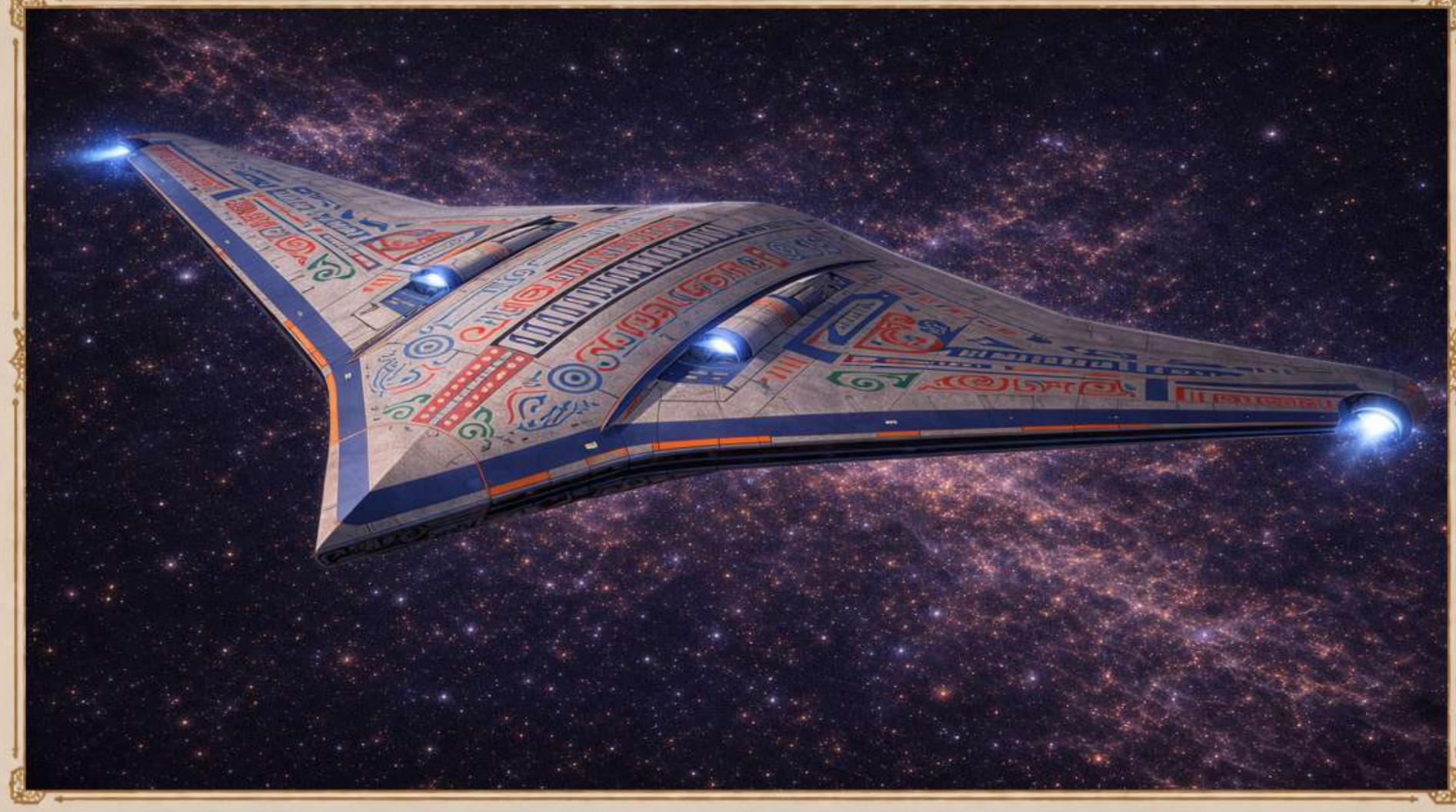
- Veleiro de Grande Porte
- Estrutura de Minérios Vastarianos
- Baixa Manobrabilidade
- Velas Iridescentes

Ecranoplano Vastariano

- Estrutura de Minérios Vastarianos
- Altíssima Manobrabilidade
- Núcleo de Lúmen Vastariano

Prancha Flutuante Vastariana

- Tecnologia Anti-Gravidade
- Estrutura de Minérios Vastarianos
- Altíssima Manobrabilidade
- Núcleo de Lúmen Vastariano



Cruzador Espacial Zuur

- Formato aerodinâmico de Asa Voadora
- Casco bege quase dourado
- Pinturas tribais vermelhas e azuis
- Núcleo de Lúmen Zuur

Nave de Combate Zuur

- Formato aerodinâmico
- Casco bege quase dourado
- Armas de Aceleração Laser
- Pinturas tribais vermelhas e azuis
- Núcleo de Lúmen Zuur

Ferarx

- Tanque de Guerra Theryn-Kaal
- Aparência Felina
- Casco Reforçado
- Esteiras preparadas para o gelo
- Garras e Armas de Combate

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

LIBER PRIMUS — ROMA 10.000 A.D.

ANIMALIA GALAXIAE

(ANIMAIS DA GALÁXIA)

Shaar'Keth

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Répteis das Dunas Vivas

Características

- Grandes répteis alienígenas.
  entre lagartos e serpentes;
- Escamas claras (bege, marfim e azul pálido)
- Olhos múltiplos e pequenos,
  protegidos por membranas;
- Movem-se "nadando" sob a areia;
- Emergem apenas ao amanhecer e entardecer.

URUUN'SIL

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Pequenos Répteis Luminosos

CARACTERÍSTICAS

- Tamanho de um braço humano;
- Corpo fino e cauda longa;
- Cor verde;
- Três olhos laranjas;
- Linhas bioluminescentes azuis no dorso;
- Ativos à noite, próximos aos lagos entre as dunas.

Thaal'Riin

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Grandes Aves Alienígenas

Características

- Asas longas e translúcidas, com veios de energia;
- Plumagem branca com reflexos azulados e dourados;
- Olhos Dourados e Profundos.

Kheir'Tal

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Aves Cristalinas Roxas

Características

- Tamanho de Pardais de Roma Aeterna;
- Bicos e garras parcialmente cristalizados;
- Cantos que ressoam como sinos leves.

Vael'Mor

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Grandes Mamíferos da Floresta

Características

- Mamíferos quadrúpedes, semelhantes a cervos de Roma Aeterna;
- Pelagem azul escura com marcas luminosas suaves;
- Galhadas curvas feitas de cristal orgânico.

Suun'Kala

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Predadores Silenciosos

Características

- Felinos alienígenas de médio porte;
- Corpo esguio, músculos definidos;
- Machos possuem quatro patas na frente;
- Pelagem negra com manchas cinzas;
- Olhos dourados.

Rhaun'Tor

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Colossos das Alturas

Características

- Mamíferos enormes;
- Pelagem Espessa, cinza-azulada;
- Chifres largos com veios minerais;
- Cascos com veios minerais.

Ithra'Vaal

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Guardiões das Montanhas

Características

- Pequenas criaturas semelhantes a Raposas aliens;
- Pelagem dourada;
- Orelhas Transparentes;
- Cauda e Patas luminosas.

Thael'Kyr

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Os Cantores do Abismo Vivo

Características

- Grandes mamíferos marinhos;
- Possuem marcas bioluminescentes;
- Se comunicam por meio de um canto característico;
- Tentáculos saem da sua cauda.

Aeru'Lith

PLANETA DE ORIGEM : Nova Vastara

TÍTULO : Peixes das Correntes Ascendentes

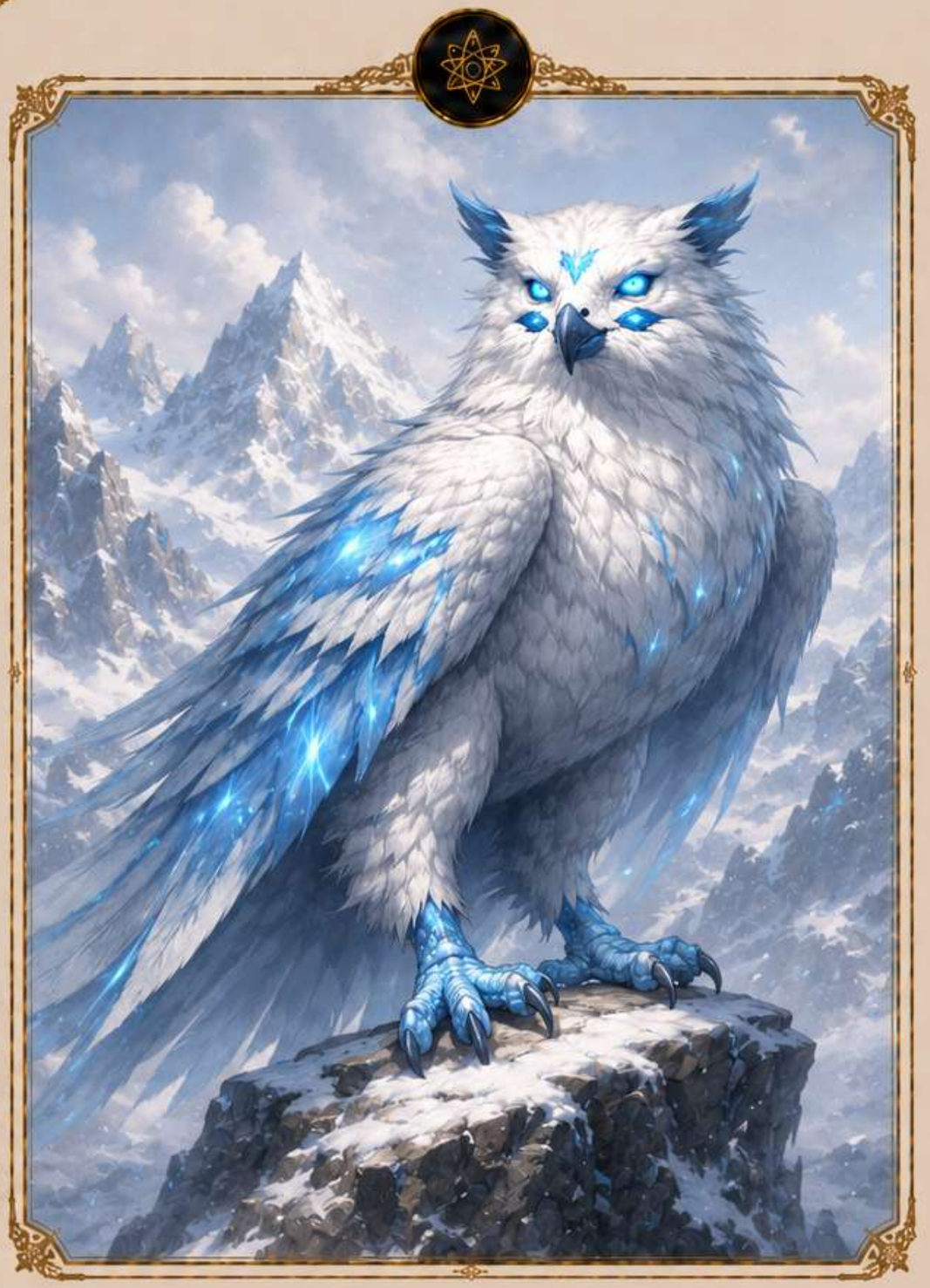
Características

- Chifre Frontal rígido;
- Corpo fino e alongado;
- "Voam" sobre a superfície do mar;
- Cor azul clara com reflexos prateados.

Zai'Thren

PLANETA DE ORIGEM : Zha'Ruun-Khaal

TÍTULO : Ave Guardiã do Aspecto



Características

- Plumagem branca com detalhes azuis luminescentes;
- Quatro olhos adaptados a múltiplos espectros;
- Ligação espiritual com seu par humano;
- Utilizados como batedores e mensageiros.

KHAER'THUUN

PLANETA DE ORIGEM : Zha'Ruun-Khaal

TÍTULO : Tigre das Montanhas Nevadas

CARACTERÍSTICAS

- Pelagem branca com listras azuis luminescentes;
- Presas longas, curvas e cristalinas;
- Criaturas de guerra e proteção;
- Ligação espiritual com seu par humano,

KHAEL'ZHA'RUUN

PLANETA DE ORIGEM : Zha'Ruun-Khaal

TÍTULO : O Guerreiro da Geada

CARACTERÍSTICAS

- Criaturas robustas, adaptadas ao gelo e tempestades polares;
- Casco reforçados, musculatura densa, resistência absurda;
- São domados apenas por mérito e respeito;
- Roubar um Khael'Zha'Ruun é considerado crime de guerra.

YHAAR'NEK

PLANETA DE ORIGEM : Zha'Ruun-Khaal

TÍTULO : Colosso das Neves

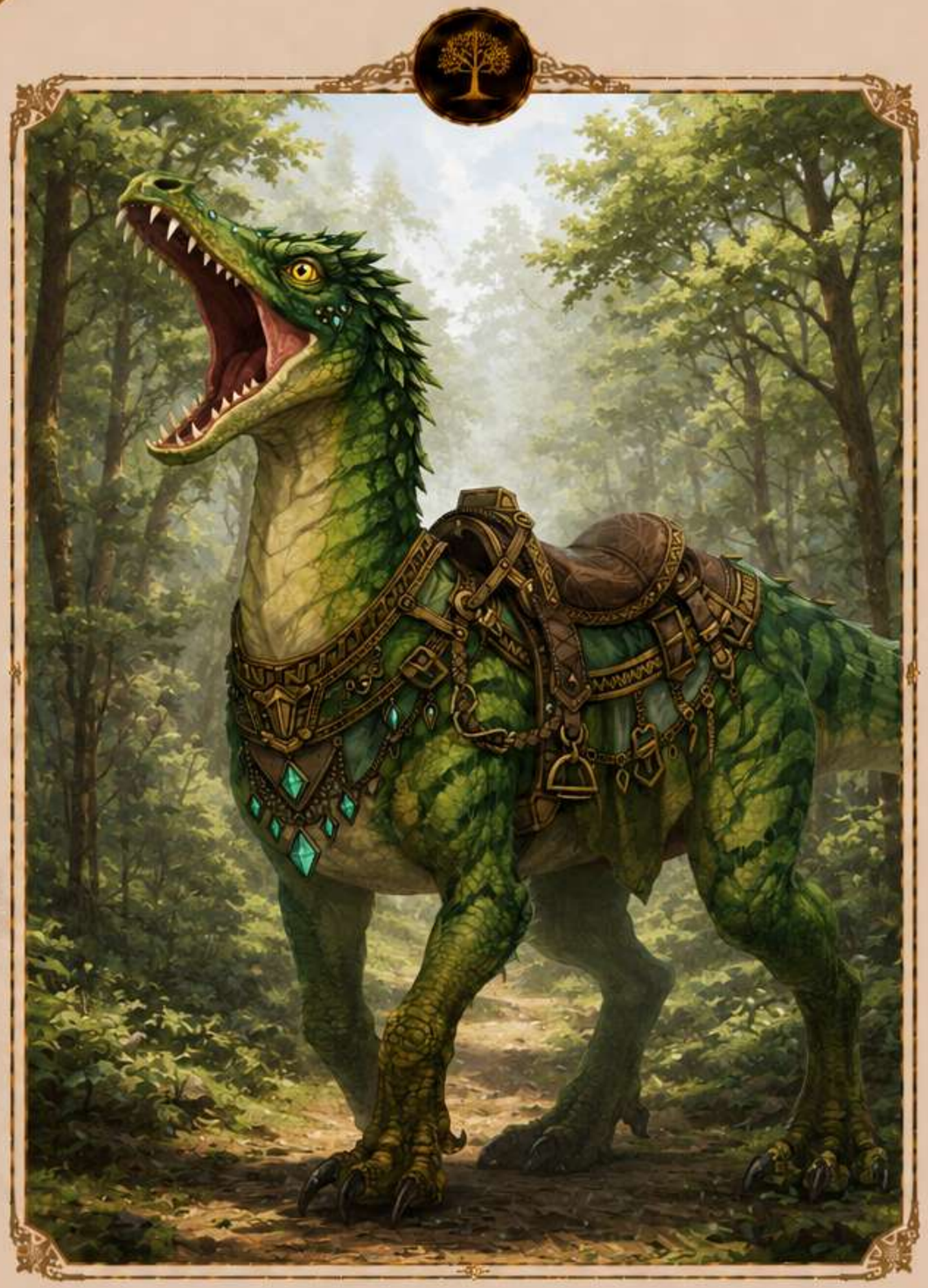
CARACTERÍSTICAS

- Semelhantes a bisões de Roma Aeterna;
- Pelagem branca com veios azulados;
- Adaptados para o frio extremo;
- Chifres maciços com veios de cristal;
- Essenciais para a sobrevivência do povo Zuur.

Šar'Kun

PLANETA DE ORIGEM : Uruk-Yek

TÍTULO : A Escama da Floresta



Características

- Grandes Lagartos aliens com escamas verdes;
- Quadrúpedes;
- Não podem ser forçados, devem aceitar serem montados;
- Anatomicamente preparados para todos terrenos de Uruk-Yek.

MAGNUM ARCHIVUM ROMANUM

LIBER PRIMUS — ROMA 10.000 A.D.

Scaenae ex Imperio

SCAENAE EX IMPERIO

(CENAS DO IMPÉRIO)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

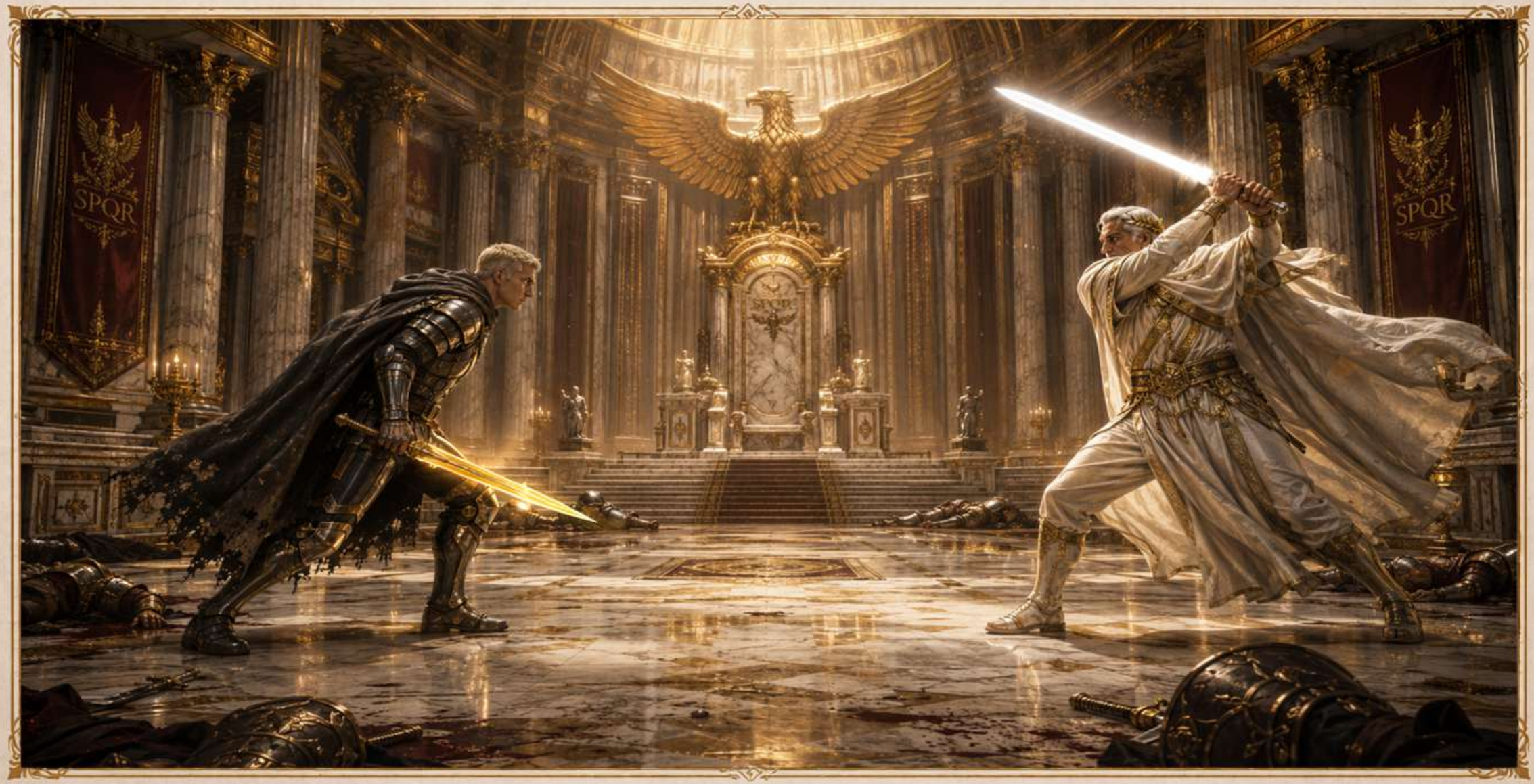
(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

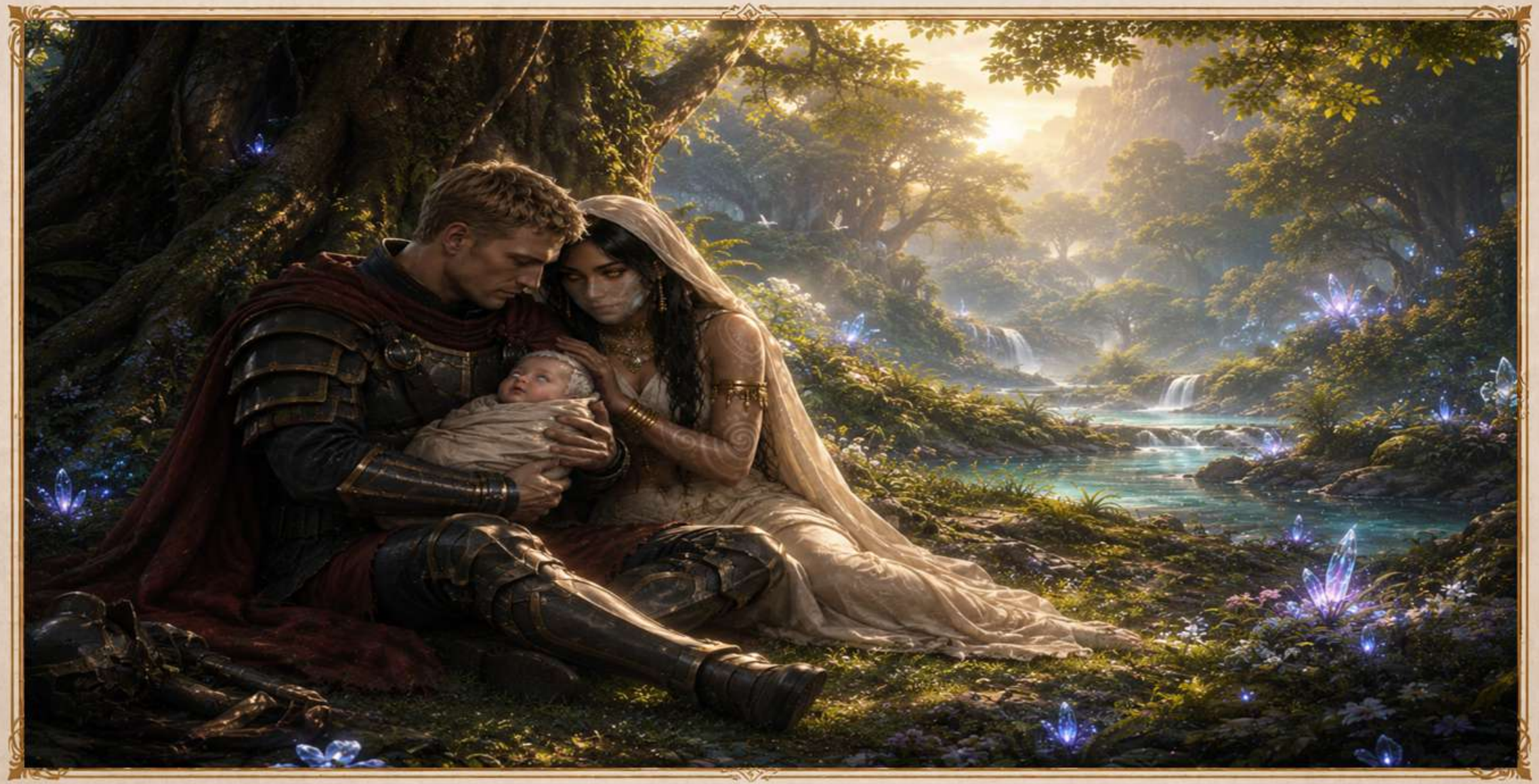
SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)



SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)



SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

AETERNUM CODEX · VOLUME I

SPQR

AETERNA

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

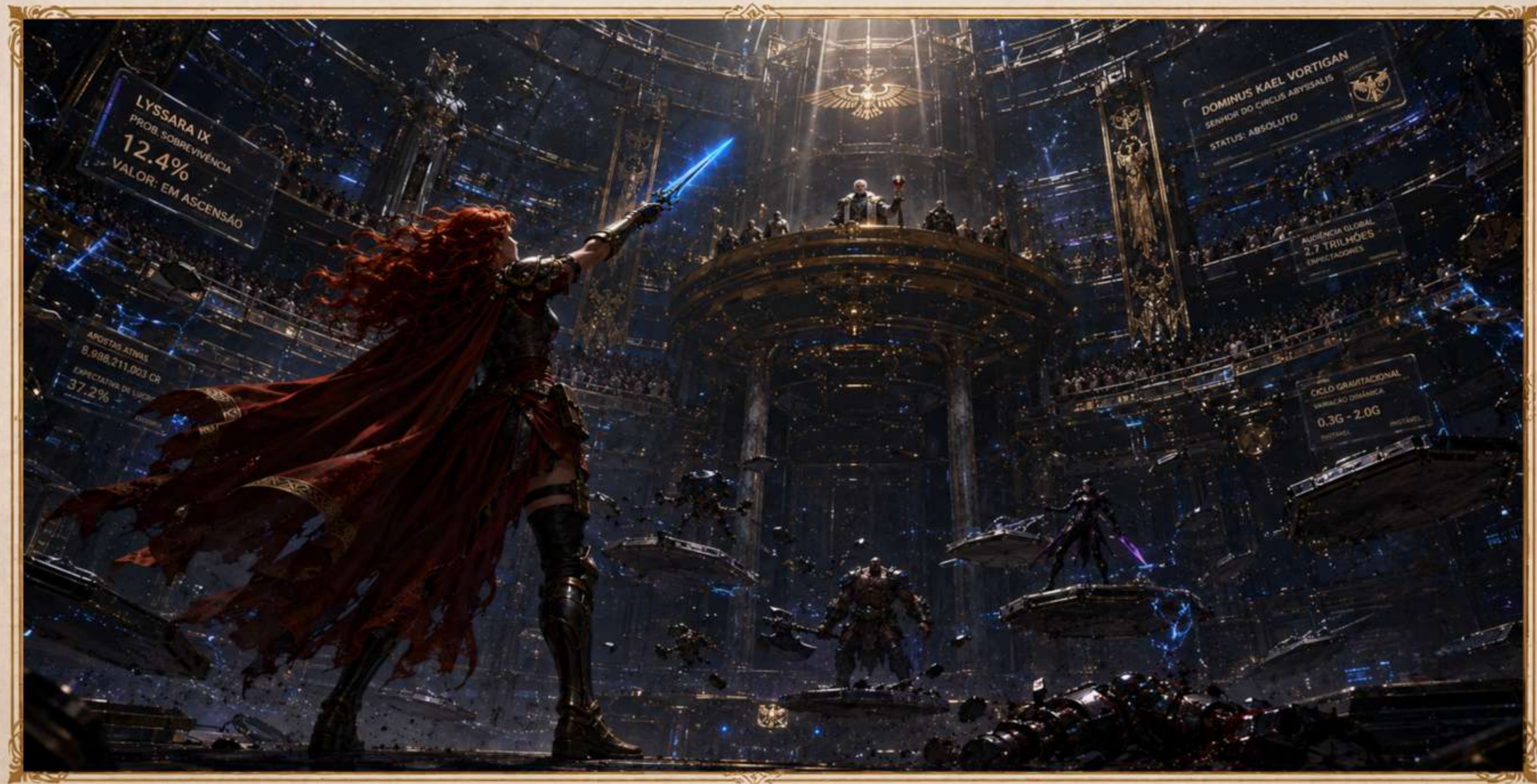
(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)



SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

SCAENAE EX IMPERIO

(Cenas do Império)

MEMORIAE IMPERII

(MEMÓRIAS DO IMPÉRIO)

As informações contidas nesse arquivo não são apenas registros de lugares, veículos, pessoas ou acontecimentos. São **Memórias do Império.** Fragmentos preservados através dos séculos, reunidos neste *Magnum Archium Romanum* para que aquilo que foi vivido não se perca sob o peso dos milênios. Cada nave, cada cidade, cada estandarte, cada máquina e cada rosto apresentado nestas páginas representa uma pequena parte daquilo que Roma se tornou — e daquilo que precisou atravessar para permanecer Roma.

O Império não foi construído apenas por suas legiões.

Foi construído por seus cidadãos, por seus generais, por seus imperadores, por seus exploradores, por seus engenheiros e pelos povos que encontraram Roma em seu caminho. Foi construído sobre antigas ruínas e sobre mundos desconhecidos. Expandiu-se pelas terras, pelos mares e, finalmente, pelas estrelas.

Mas nenhuma civilização sobrevive por dez mil anos apenas através de sua força.
Ela sobrevive através da **memória.**

Conhecer Roma Aeterna é compreender que cada acontecimento possui uma consequência, que cada personagem carrega uma história e que cada avanço da humanidade nasceu de uma descoberta, de um sacrifício ou de uma escolha.

Você percorreu a história.
Assim, ao chegar ao fim deste *Magnum Archivum Romanum*, pode considerar-se mais do que um leitor.

Você é agora um conhecedor profundo do universo de ROMA AETERNA.

As páginas deste volume terminam aqui.
Mas a história, não.
Pois enquanto houver memória, haverá Roma.

Enquanto houver aqueles que carreguem seu legado, haverá Roma.
E enquanto as águias ainda puderem voar entre as estrelas...

ROMA AETERNA VIVIT.

— Tabularium Supremum Imperii Romani

Finis Liber Primi